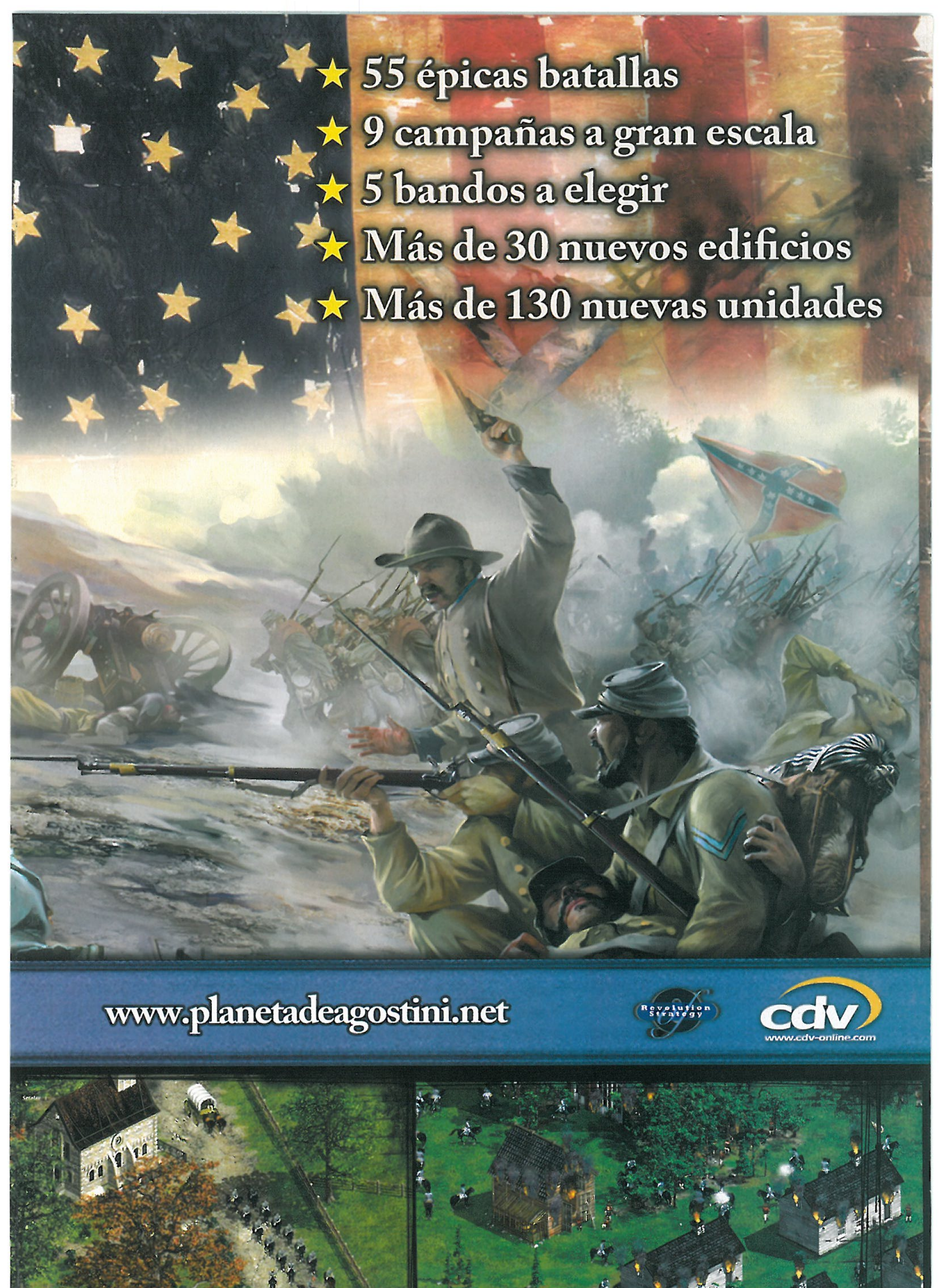


ÓLO
,95 €
JUEGO COMPLETO: ARX FATALIS + DEMOS, PARCHES, EXTRAS...
VD DE
EGALO
PCL
Nº 13
PCLIFE
LA REVIST
EGOS
VANCE
DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY
iaje a la aventura
TOMB RAIDER
LEGEND
o sólo curvas
SPELLFORCE 2
HADOW WARS
antasía libre de etiquetas
¡Primeros detalles!
BATTLEFIELD 2142
AGE OF EMPIRES III
THE WARCHIEFS
NÁLISIS
HE ELDER SCROLLS IV
OBLIVION
amino a la perfección
COMMANDOS
STRIKE FORCE
ienvenido a la acción
NÚMERO 13 ESPAÑA 3,95 EUROS
60013
8 421174 025071
editorial aurum
DEMÁS Desperados 2 • True Crime: New York City • Rogue Trooper • Chrome: Specforce • MX vs. ATV Unleashed
ampionship Manager 2006 • City Life • Rainbox Six: Lockdown • Onimusha 3 • Call of Cthulhu • SWAT 4 Gold Edition...



Estrategia en tiempo real
19'95€
PC DVD ROM
American Conquest
Divided Nation
12+
www.pegi.info
Revolution Strategy
Interactive
cdv
REAL TIME STRATEGY
12+
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
www.americanconquest.com


★ 55 épicas batallas
★ 9 campañas a gran escala
★ 5 bandos a elegir
★ Más de 30 nuevos edificios
★ Más de 130 nuevas unidades
www.planetadeagostini.net
Revolution Strategy
cdv
www.cdv-online.com





DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
T. L. Alarcón, E. Artigas, A. Biurrun, A. Bogo, D. Gómez, M. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez, D. Sanz y A. Sayalero.

CORRECTORA
Esther Bartol

DISEÑO
Alexandre Foix

MAQUETACIÓN
Editorial Aurum, S.L.

PUBLICIDAD
Manuel Borrallo
publi@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

RESPONSABLE DE MARKETING
Maria Giménez

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Sucesores de Rivadeneyra, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

DIFERENTE RASERO

Hace unas semanas Almodóvar estrenó su última película, *Volver*. Los medios de comunicación se han encargado de repetírnoslo hasta la saciedad y han corrido ríos de tinta sobre el singular director de cine manchego. Los elogios sobre su figura y su capacidad para situar nuestro cine en el panorama internacional suenan ya a tabla de multiplicar repetida mil veces, pero no por ello son menos ciertos. Y nosotros nos sumamos a todos los aplausos. Lo cierto es que tiene mucho mérito llegar donde ha llegado desde un país como el nuestro, en el que las trabas al éxito son el pan nuestro de cada día. Pero, si te paras a pensarlo, ¿a qué se deben tantas alabanzas? A algo tan sencillo como que es capaz de entretenernos, de conmovernos, en definitiva, de hacernos pasar un buen rato. Dicho así, parece poco, pero no lo es.
Pero, ¿qué sucede si sustituimos a Almodóvar por Pyro Studios y *Volver* por *Commandos: Strike Force*? La compañía de desarrollo española y su saga *Commandos*, con más de cuatro millones de unidades vendidas en todo el mundo, han sido las responsables de situar a España en el mapa como productora de videojuegos. Y, al fin y al cabo, los videojuegos también tienen el propósito de hacernos vivir historias, de entretenernos, de hacernos felices mientras los jugamos. Sin embargo, el hecho de que Pyro Studios cumpla diez años de vida y que publique *Strike Force* no ha pasado de noticia menor. Viene a ser una anécdota de relleno para los medios de comunicación generalistas, acostumbrados a mirar con cierto desdén el ocio electrónico. Seguro que los responsables de Pyro se hubiesen conformado con uno de cada cien minutos que radio y televisión han destinado a Almodóvar.

La Redacción

En portada

DREAMFALL
The Longest Journey

Una producción de lujo que coloca donde merece a un género maltratado en los últimos tiempos. En el ecuador entre la belleza visual y la inmersión narrativa. En este mágico escenario es donde se desarrollará la segunda parte de una aventura difícil de olvidar.

38



The Elder Scrolls IV
OBLIVION



Si el verdadero rol ha muerto, entonces estamos ante un espectro que mejora a todos los videojuegos mortales que han pisado el género. Por cautivador, extenso y hechizante, la mejor experiencia para los adictos al rol hasta la fecha. ¿Quieres saber por qué?

62

COMMANDOS
Strike Force

Lo admitiríamos de haber sido así, pero lo último de Pyro no nos ha dejado opción. Ahora sabemos que hicimos bien en apostar por este título, que aparte de español, es un entretenimiento inteligente y repleto de motivos para desconectar del mundanal ruido.

66



CONTENIDOS


16+
www.pegi.info
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
PC DVD VIDEO
PYRO STUDIOS
eidos
PROEIN
Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Editado por Eidos 2006. Commandos y Commandos Strike Force son marcas registradas de Pyro Studios S.L.. Eidos y el logo de Eidos son marcas registradas de SCi Entertainment Group plc. Todos los derechos reservados. Xbox, Xbox Live y los logotipos de Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países. "PS" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.



STRIKE FORCE. PASA A LA ACCIÓN.






www.CommandosStrikeForce.com





La edad de hielo

Battlefield 2142 ACCIÓN

Battlefield, una de las pocas sagas de acción multijugador que ha logrado eclipsar a *Counter Strike* en número de usuarios, regresará en invierno de este mismo año con una nueva entrega. La acción de *Battlefield 2142* se situará en el próximo siglo, al comienzo de una nueva Edad de Hielo. El título permitirá a los jugadores luchar en las filas de dos potencias militares, la Unión Europea o la Coalición Panasiática, en una dramática batalla por la supervivencia. "al pasar al futuro con *Battlefield 2142*, el equipo de DICE ha reinventado las normas de combate para el próximo siglo", afirma Sean Decker, productor ejecutivo de DICE.

Además de un devastador arsenal de rifles de asalto de última tecnología, dispositivos de ocultamiento y armas de centinela, el usuario podrá manejar también mechs (impresionares vehículos terrestres robotizados) y aviones futuristas con los que gobernar los cielos.

Hasta un total de 64 jugadores podrán entrar en acción simultáneamente, ya sea en primera línea de fuego como parte de una patrulla o desde la retaguardia planeando y dirigiendo la estrategia de asalto de sus compañeros. El éxito en las operaciones permitirá aumentar el rango y conseguir premios, incluidas nuevas armas y medallas.

La lucha por las zonas del planeta libres de hielo será cruenta.



Las batallas entre vehículos prometen ser apoteósicas.

Haciendo el indio

Age of Empires III: The Warchiefs

ESTRATEGIA

Age of Empires vive un momento dulce. Su tercera entrega ha sido la que más unidades ha vendido en menos tiempo. Y eso es mucho teniendo en cuenta que la franquicia supera holgadamente a día de hoy los 16 millones de copias vendidas. Con el objetivo que la fiesta no pare, Ensemble Studios lanzará a finales de este 2006 *The Warchiefs*. Esta expansión oficial permitirá al usuario escoger entre tres civilizaciones nativas americanas para expandir su imperio, una de las cuales será la confederación Iroquois.

The Warchiefs proporcionará nuevas formas de jugar y ganar, con novedades en la jugabilidad, más civilizaciones, una nueva campaña para un solo jugador, mejoras en la metrópoli y mapas y unidades adicionales. Las viejas civilizaciones europeas disfrutarán también de contenidos adicionales.





Los americanos nativos serán los principales protagonistas de esta expansión.

OLVIDA TODO LO QUE SABES

AUTÉNTICO COMBATE. AUTÉNTICO PELIGRO. D&D AUTÉNTICO.

EBERRON



Dungeons & Dragons Online TM: Stormreach TM es el juego on line más peligroso y extraordinario jamás creado. Prepárate para una experiencia de juego radical que te lleva a ti y a tu equipo a combatir a vida o muerte en peligrosas mazmorras. Imponte a tus enemigos con tu fuerza, tu ingenio y tu inteligencia o muere (muchas veces) en el empeño.



***Real D&D:** Experimenta D&D clásico con las razas, clases, monstruos y reglas de la V3.5*

***Auténtico combate:** lucha utilizando el Combate Activo, donde tu habilidad y los segundos son muy importantes.*

***Auténtico peligro:** usa tu ingenio, la infiltración y la fuerza para sobrevivir en mazmorras inolvidables.*

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE
STORMREACH

LANZAMIENTO MARZO DE 2006
WWW.DDO-EUROPE.COM

12+
www.pegi.info









ATARI



¿En qué estado norteamericano fueron creados los SWAT?

☐ Iowa ☐ Swatzilandia ☐ California

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________________ Código postal ______________

Provincia ______________________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

• Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 de mayo e indicar "Concurso *SWAT 4 Gold Edition*" en el sobre.
• Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
• El sorteo se realizará el 10 de mayo y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de junio.
• El premio no es canjeable por dinero.
• A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., calle Muntaner

Regreso a las raíces

Unreal Tournament 2007 ■ ACCIÓN

Unreal Tournament 2007 promete ser un regreso a los orígenes del primer *Unreal Tournament*. "Será un título que introducirá alguna que otra novedad, pero que sustancialmente rescatará la fórmula que en su día popularizó el juego original", afirma Steven Polge, diseñador jefe del proyecto. Las modalidades de juego reflejarán esta mezcla entre lo viejo y lo nuevo. El modo Onslaught de *UT 2004* regresará por todo lo alto junto a los clásicos Deathmatch (individual o por equipos) y Capturar la Bandera. Aunque sin duda la principal novedad la aportará el modo Conquista, donde el jugador irá tomando metro a metro un enorme mapa. "Cada escenario podrá ser tan grande como tres mapas Onslaught, tendrá objetivos como los vistos en el modo Asalto e incluso un limitado sistema de gestión de recursos".

UT 2007 incluirá también 12 armas entre las que destaca por encima de todas el Martillo de impacto rescatado del primer *UT*, un artilugio originariamente utilizado como herramienta de excavación de minas y que permite lanzar al enemigo a varios metros de distancia. En cuanto a vehículos, habrá 18, algunos completamente nuevos y otros ya vistos en la versión de 2004 con ligeras mejoras, como el Scorpion, que ahora lanzará cohetes. Y ocho equipos compitiendo por torneo con la sonada ausencia de los célebres Skaarj y el retorno de los Necris vistos en *UT 99*. *Unreal Tournament 2007* aparecerá a finales de año.





Esta nueva entrega contará con la potencia gráfica del Unreal Engine 3.



Hasta un total de 64 jugadores podrán medir sus fuerzas simultáneamente.

El mundo en guerra

Sid Meier's Civilization IV: Warlords



ESTRATEGIA

Seis meses y un millón de copias después de su publicación, *Civilización IV* regresa a la primera línea de actualidad con el anuncio de la primera expansión oficial, que homenajeará a algunos de los mayores líderes militares de la historia. Christoph Hartmann, director gerente de 2K Games afirma que "*Walords* satisfará las grandes exigencias de los jugadores de todo el mundo, añadiendo nuevos elementos a una fórmula de éxito". El título de Sid Meier llegará cargado de civilizaciones y líderes nuevos, así como más unidades, recursos y maravillas, que podrán utilizarse tanto en las partidas en solitario como en las multijugador. "Habrá también seis escenarios nuevos que ofrecerán a los jugadores la posibilidad de cambiar el curso de la historia con la ayuda de un nuevo y poderoso tipo de unidad, el señor de la guerra". La aparición de *Warlords* está prevista para este verano.



***Warlords* seguirá por la senda de construcción, exploración y conquista.**

ZONA α

D. GÓMEZ
CONTRA LA CORRIENTE

Alternativas a "lo último"

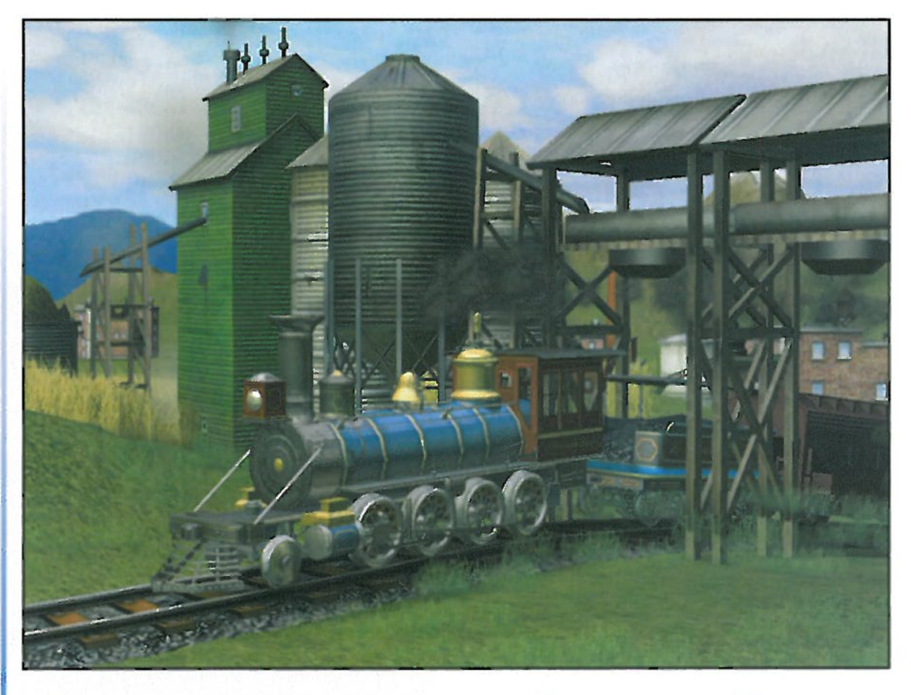
El investigador de Harvard Clayton Christensen presenta en su último libro el término "tecnologías disruptivas". Son tecnologías que se caracterizan por no seguir la escalada de progreso tecnológico, pero que destacan por su fácil manejo, precio y el interés que despiertan en el público. Valgan como ejemplos algunos teléfonos móviles que integran cámara y reproductor de MP3 sin resultar excesivos para el bolsillo.

Ya hay quien ha aplicado esto al mundo de los videojuegos, como Reggie Fils-Aime, vicepresidente de marketing de Nintendo America, que afirma que productos como la Nintendo DS o la Revolution aspiran a convertirse en "tecnologías disruptivas", que darán al público lo que quiere sin necesidad de lanzar la casa por la ventana tecnológicamente.

Los jugadores de PC que queramos seguir la corriente innovadora "sólo" necesitamos cambiar cada dos años de procesador y tarjeta de aceleración gráfica (siendo conservadores) para seguir teniendo la oportunidad de estar a la "última". Esto en cuanto a capacidad gráfica, que no necesariamente en innovación creativa. Por suerte, la plataforma PC es lo suficientemente flexible como para permitir escapar a esa carrera, como lo demuestran algunas tendencias recientes.

El éxito de juegos sencillos pero de gran calidad, como *Samorost*, *Rag Doll Kung Fu* o *Darwinia* es un signo de que la tecnología más avanzada no es imprescindible para tener éxito. El crecimiento en variedad y nuevos repertorios de los videojuegos debe desligarse de la carrera tecnológica o corremos el peligro de ligar la suerte de los videojuegos a los planes de Nvidia, Ati, AMD e Intel.





Trenes por doquier

Sid Meier's Railroads! ESTRATEGIA

Sid Meier's Railroads!, previsto para finales de año, pondrá al usuario a los mandos de un imperio ferroviario en un mundo repleto de posibilidades. Para empezar, podrás utilizar clásicas locomotoras a vapor y modelos más modernos de trenes diesel y eléctricos. No sólo eso, también gestionarás las rutas de los trenes para transportar mercancías a los mercados de todo el mundo. Incluso tendrás la ocasión de guerrear encarnizadamente contra imperios rivales, hombres de negocios y señores del crimen. Esta nueva entrega incluirá, además, la posibilidad de realizar partidas multijugador en LAN y por Internet.

El gurú de los videojuegos Sid Meier se muestra encantado con la oportunidad de volver a trabajar con este clásico. "*Railroads* siempre ha tenido un sitio en nuestros corazones y estamos esperando con impaciencia el momento de poner en manos de los seguidores de la franquicia la experiencia de juego infinitamente divertida que todos ellos esperan".

Carreras extremas

Xpand Rally Xtreme CARRERAS

Se acumula el trabajo para los desarrolladores polacos de Techland. A la recientemente anunciada secuela de *Chrome* hay que sumar el desarrollo de *Xpand Rally Xtreme*, segunda entrega del entretenido juego de conducción arcade *Xpand Rally*. Tal y como indica su nombre, *Xpand Rally Xtreme* apostará por una conducción más extrema si cabe, añadiendo vehículos como veloces GT, buggies, todoterrenos e incluso monster trucks. Además, alrededor de 40 nuevos circuitos en los que competir, ya sea campo a través o en recintos cerrados.



El primer *Xpand Rally* se caracterizó por una conducción sencilla e intuitiva.

ZONA α

¡Viva Las Vegas!

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas ACCIÓN

Tras los pasos del equipo de la serie televisiva *CSI*, la franquicia *Rainbow Six* se traslada a la ciudad de Las Vegas. En esta nueva entrega, prevista para el próximo otoño, la unidad de elite antiterrorista tendrá que actuar en la famosa "ciudad del pecado", visitada cada año por cerca de 40 millones de personas.

Desarrollado por el siempre solvente equipo de Ubisoft Montreal (*Prince of Persia: Las arenas del tiempo* o *Myst IV: Revelation*), esta sexta entrega pretende poner al límite las capacidades del PC con increíbles gráficos, inteligencia artificial inteligente y animaciones sumamente realistas. Tony Kee, vicepresidente de marketing de Ubisoft ha declarado que "Rainbow Six vuelve mejor que nunca". Veremos si eso significa que retoma el planteamiento de juego realista de antaño o continúa apostando por el tono arcade de *Lockdown*.



Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1 Spore	Estrategia	Marzo 2007
2 Company of Heroes	Estrategia	Septiembre
3 Prey	Acción	Mayo
4 Crysis	Acción	Principios 2007
5 Unreal Tournament 2007	Acción	Finales 2006
6 Dreamfall	Aventuras	Primavera
7 Enemy Territory: Quake Wars	Acción	Agosto
8 Rise & Fall: Civilizations at War	Estrategia	Primavera
9 Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Acción	Marzo
10 Alan Wake	Acción	Por determinar
11 Neverwinter Nights 2	Rol	Verano
12 Half-Life 2: Episode 1	Acción	Abril
13 Age of Empires III: The Warchiefs	Estrategia	Finales 2006
14 Halo 2	Acción	Por determinar
15 Battlefield 2142	Acción	Invierno

En pocas palabras

Conducción elitista

La distribuidora Atari y la desarrolladora francesa Eden Games han confirmado lo que era un secreto a voces: *Test Drive Unlimited* saldrá para compatibles. Esto significa que a mediados de otoño podremos disfrutar de este espectacular simulador de conducción de vehículos de lujo como Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Saleen, Shelby o Jaguar.



Más rol del bueno

Peter Hines, vicepresidente de Bethesda Softworks, ha revelado cuáles son los actuales menesteres de sus tres equipos de desarrollo. Aparte del grupo que se dedica a actualizar permanentemente *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, la noticia está en que un segundo equipo se encarga del desarrollo de *Fallout 3* y que un tercer grupo ya empieza a dar forma a ¡*The Elder Scrolls V*!



Más mazmorras peligrosas

La primera expansión oficial para *Dungeon Siegue II* llegará este verano. *Broken World* aportará una campaña, una nueva raza, nuevos objetos para descubrir y un sistema de desarrollo para personajes multiclase completamente renovado. Evidentemente *Broken World* requerirá tener instalado *Dungeon Siege II*.

Europa en juego

Otra expansión, en esta ocasión para *Cossacks II*. Tendrá como subtítulo *Battle for Europe* y seguirá ambientada en la época de Napoleón. Como novedad, aportará nuevas unidades, edificios, tres nuevas naciones, un nuevo modo escaramuza y la posibilidad de participar en batallas tan famosas como la de Waterloo.



Ganador, Mejor RPG del E3

– Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy, Xbox Evolved, Console Gold, Daily Game, Games Domain

"Sorprendente, ambicioso, profundo, inagotable…".

– Micromanía

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

El RPG para la nueva generación






24 MARZO 2006

















CONCURSO MX VS. ATV: UNLEASHED + MOTOGP 3

Este año queremos que animes a **Pedrosa hasta el final**, por lo que te regalamos **uno de los 10 *MX Vs. ATV: Unleashed*** que sorteamos. ¿Cómo que somos tacaños? Toma racanería: si ganas también te llevas **un *MotoGP 3* por la cara**. ¿Mejor así?



Entre los nueve vehículos disponibles en MX Vs. ATV: Unleashed encontrarás:

☐ Submarinos ☐ Cochecitos de golf ☐ Carros de la compra

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 de mayo e indicar "Concurso *MX vs. ATV: Unleashed + Moto GP3*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de mayo y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de junio.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

LLUVIA ÁCIDA — J. RIPOLL

El peso del humo

Todos lo hemos hecho. O al menos lo hemos intentado. ¿El qué? Ligar a través del chat. Otra cosa han sido los resultados. Parejas estables, relaciones de día y medio, de cine y McDonald's y, en la gran mayoría de casos, frustración, mucha frustración. La que produce ver que entre la realidad que tienes ante ti tomando un refresco con pajita y la fotografía de esa realidad hay un mundo, o al menos unos cuantos filtros de Photoshop. Ese papel, el de la chica o chico que se exhibe en dos dimensiones con varias tallas y años menos, es el que representan todos los juegos que se anuncian con más ruido que nueces.

En mayo, en Los Ángeles, las compañías harán públicas unas fotos ultrarrealistas que harán salivar a todo aquel que se declara jugador habitual. Luego, nunca falla, un baño de realidad. Mes a mes irán apareciendo otras fotos, éstas con texturas más artificiales, llenas de personajes que han ido perdiendo polígonos a un ritmo alucinante. Indignación, protestas, pataleo cibernético y vuelta a empezar. La presión popular logrará que los desarrolladores suelten lastre. Y se desprenderán de otras fotos más bonitas, sacadas de una versión anterior que introducen el "aquí no ha pasado nada" entre la gente. Suelen conseguirlo. La polémica se diluye y el juego gana tiempo.

Y luego, superados los retrasos de rigor, el desengaño inevitable: jugador y juego en la intimidad. Solos con el único muro de un monitor. El amor nunca llega a primera vista. A veces nunca llega. En ocasiones llega después de unas horas; cuando fondo devora a forma. Es el caso. Es el mes. Es *Oblivion*. La honrosa excepción de una muy deshonrosa costumbre.

Libertad ilimitada

Gothic III — ROL

El mundo medieval de *Gothic* volverá a impregnar de fantasía tu PC el próximo otoño y lo hará con todo su esplendor. Así lo afirmaba Michael Paeck, productor de *Gothic III* y encargado de dar a conocer los últimos avances sobre este esperado título en la presentación que tuvo lugar recientemente en Viena. En primer lugar, si algo quedó patente, fue la gran libertad de la que gozarás en todo momento. No habrá apenas cortapisas para ir de un lugar a otro, como tampoco se limitarán las acciones posibles.

La libertad de tránsito contará con un aliciente principal: el continente de Myrtanas, un territorio que representará el doble de la extensión que tenía la isla de Khorinis en *Gothic II*. En cuanto al libre albedrío para hacer y deshacer entuertos, presta mucha atención: no hallarás escenas generadas por ordenador donde tu personaje diga textos que jamás saldrían de tus labios ni caminos predefinidos que seguir en tu aventura. En *Gothic III* el único dueño de tus actos serás tú mismo. Actos que nunca tendrán una línea definida entre el bien y el mal (no habrá nada ni nadie que te diga qué sería lo moralmente correcto), pero que siempre acarrearán consecuencias. Un factor a tener muy en cuenta en un mundo poblado por varias civilizaciones con las que podrás aliarte o enfrentarte, según creas conveniente.

Consciente de que el sistema de control era seguramente la principal lacra de los anteriores títulos, el equipo desarrollador ha decidido rehacerlo para que sea mucho más manejable y cómodo. El combate también será mucho más sencillo de dominar, y la nueva interfaz, que te permitirá crear atajos a cualquier objeto del inventario, ayudará a aparcar de una vez por todas los problemas para controlar tu personaje. Sin duda, un soplo de aire fresco que puede llevar este título a lo más alto.



Habrá ciclos de día y noche, además de efectos meteorológicos de todo tipo.



Los orcos de *Gothic II* no son más descerebrados que tú y que yo. Tienen valores.


STRATO
La empresa europea de hosting
¡Muévase ahora!
¡A partir del 07/04/06
asegúrese el nombre que
usted desea en STRATO!
toda Europa!
Fotos en CD
http://www.strato-alojamiento.es
INICIO
CONTACTO
FOTOS
TIENDA
AYUDA
NEWSLETTER
NOSOTROS
DESIGN
24/7
2006
Ganador del
"European Seal of Excellence
in Multimedia"

ZONA β

X. PITA

LOS OTROS

Sitio distinto

Los hemos visto docenas de veces. Colas inmensas de fans recalcitrantes apostados durante horas a las puertas de un cine o, en nuestro caso, de una tienda. Cada vez es más frecuente que los grandes lanzamientos de nuevas videoconsolas vengan precedidos de las mismas imágenes: japoneses en una guisa de campo y playa hacen guardia hasta que la tienda de rigor abra sus puertas.

Pues bien, la imagen se ha repetido el dos de marzo, día del lanzamiento de Nintendo DS Lite en tierras niponas. Y eso es lo curioso: que esta vez no esperaban a hincarle el diente a un nuevo sistema, sino todo lo contrario. Nintendo DS Lite no deja de ser una consola con tecnología idéntica a la de DS, con una pantalla y diseño mejorados. ¿Importa? Parece que no. De hecho, la consola se agotó en cuestión de horas sin llegar incluso a cubrir las muchísimas reservas hechas días antes.

La historia se repitió una semana después, cuando el 11 de marzo Nintendo hizo llegar a las tiendas nuevas unidades. Bastaron un par de horas para que los establecimientos colgasen en sus puertas el cartel de agotado.

Situaciones como ésta dejan claro que los japoneses son unos tipos de gustos y comportamientos curiosos. Y que el videojuego se vive por aquellos lares de forma extrema. Quizá por eso Microsoft sigue sin tirar la toalla y Bill Gates y sus amigos se resisten a retirarse. Es más, los padres de Windows han abierto en Tokio el llamado Xbox Lounge, edificio de líneas arquitectónicas avanzadas en el que tomar un piscolabis, conectarse a Internet y, por supuesto, jugar a Xbox 360. Algo así sólo podría ocurrir en Japón, un lugar que es como aquella Galicia a la que cantaba Antón Reixa y sus Resentidos: sitio distinto.



Más detalles

Prey ACCIÓN

Un par de cosas acerca del esperadísimo título de 3D Realms. La primera es que en breve será posible descargar la banda sonora de *Prey* desde la página de Direct Song (www.directsong.com). En este aspecto, los responsables del juego se han curado en salud contratando los servicios de uno de los mejores compositores que existe hoy en día, Jeremy Soule, cuyo talento ha dado forma a las bandas sonoras de títulos como *Unreal II*, *Neverwinter Nights* o el reciente *The Elder Scrolls: Oblivion*. Con el objetivo de conferir a *Prey* un barniz épico, Soule ha creado una banda sonora de calidad cinematográfica de más de dos horas de duración. La segunda: en una reciente entrevista Scout Miller, director ejecutivo de 3D Realms, ha declarado que tras el lanzamiento de *Prey* (si nada se tuerce será en mayo), la compañía se pondrá a trabajar en su secuela. Una prueba irrefutable de las expectativas que la compañía norteamericana tiene puestas en uno de los títulos que más se está haciendo esperar.



El aspecto gráfico de *Prey* recuerda mucho al de *Doom 3*.

A la caza del asesino

Condemned ACCIÓN/AVENTURAS



La policía deberá utilizar métodos expeditivos para pillar al asesino.

Punto y final al desarrollo de *Condemned*. Tras meses y meses de arduo trabajo, los chicos de Monolith Productions han finalizado la versión para PC, que aparecerá en las tiendas a mediados de abril. Además, Sega ha hecho públicos los requisitos mínimos necesarios para ejecutar el juego: Pentium 4 a 2 GHz, 512 MB de RAM, tarjeta gráfica de 128 MB, lector de DVD y 8 GB libres de disco duro. Nada descabellados dados los tiempos que corren. Jugar a *Condemned* va a ser sinónimo de escalofríos, sustos por doquier y alta tensión psicológica.

Rumbo al mundial

Copa Mundial de la FIFA 2006 DEPORTES

No hay acontecimiento importante del balompié real que la saga FIFA pase por alto. La próxima cita: el mundial de fútbol que este verano se celebrará en Alemania. *Copa Mundial de la FIFA 2006*, que estará en las tiendas a finales de este mes, retratará al milímetro tan multitudinario evento. Este título ofrecerá al jugador una increíble representación visual de las mejores 100 superestrellas mundiales (capturando sus estilos de juego y su apariencia física), una perfecta recreación de los 12 estadios oficiales y un total de 127 selecciones nacionales con las que jugar desde las rondas clasificatorias hasta la fase final del torneo.

Joe Nickolls, productor jefe del proyecto, ha señalado que "la Copa Mundial de la FIFA será el evento más visto por televisión a nivel mundial, congregando a los fans del fútbol de todo el mundo. Nuestro juego celebra esta pasión capturando las rivalidades entre selecciones nacionales en el juego y permitiendo a los fans ponerse en la piel de sus héroes".

No faltarán nuevos e irresistibles modos de juego, como el innovador Desafío Mundial, que pondrá a prueba incluso a los más apasionados del balompié recreando momentos clásicos de las historia de la Copa del Mundo. Además, el juego permitirá partidas multijugador con hasta ocho jugadores e incluirá numerosos contenidos que podrán ser desbloqueados, como jugadores legendarios y equitaciones exclusivas.



Brasil es favorito incluso en la versión informatizada del mundial.





Caos estratégico

Warhammer: Mark of Chaos ESTRATEGIA

El desarrollo de *Warhammer: Mark of Chaos* avanza con paso firme y poco a poco van surgiendo nuevos detalles acerca del prometedor título de estrategia Black Hole Entertaiment, previsto para finales de año. Los últimos tienen que ver con su mecánica. La acción en *Mark of Chaos* se desarrollará en dos frentes claramente diferenciados. El primero será un mapa de campaña dinámico (similar al de *Rome: Total War*) donde el usuario gestionará por turnos sus territorios, construirá nuevos edificios y moverá sus efectivos. El segundo plano será el propio campo de batalla, donde se desarrollarán virulentos enfrentamientos masivos entre centenares de unidades que lucharán y se cortarán en pedacitos hasta morir. En este aspecto, uno de los añadidos más originales será la denominada "mecánica de empuje", que se aplicará cada vez que unidades de la caballería carguen contra una línea enemiga. Si la línea enemiga es lo suficientemente delgada, la caballería logrará perforarla. Sin embargo, si la línea enemiga es lo suficientemente densa, absorberá el impacto de la caballería.



Las batallas en *Mark of Chaos* prometen ser de lo más espectaculares.

El mundo a tus pies

X-Plane Revolution ■ SIMULACIÓN

X-Plane Revolution será algo así como el santo grial de los aficionados a los simuladores de vuelo. Imagínate: 7 DVD con 60 gigas de datos que reproducen cada metro cuadrado de nuestro planeta, sus ciudades, sus relieves, sus ríos y mares. Distribuido por Friendware a un precio de 59,95 euros, *X-Plane* es reconocido unánimemente por ser el simulador de vuelo más perfeccionado técnicamente gracias a, entre otros, su modelo de vuelo ultrarrealista, meteorología real y centenares de aviones.



De Nueva York a Venezuela y de Venezuela al Tibet. Con *X-Plane Revolution* es posible.

Ganadores de concursos

AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION: David Callejo Grande, Madrid • Benito Gómez Benito, Salamanca • Aurelio Marín Romero, Petrer (Alicante) • Fermín Pérez del Palomar Ortega, Tudela (Navarra) • Luis Miguel Maldonado Calero, Aldaia (Valencia) • Ricardo Vilanova Souto, Marín (Pontevedra) • Juan Jesús Durán Molina, Benalmádena (Málaga) • Manuel Alonso de Armiño Torrejoncillo, Castellón de la Plana (Castellón) • Francisco José González Pérez, Palma del Río (Córdoba) • Gaizka Baqueriza Legardi, Elantxobe (Bizkaia) • Rubén Sala Rubio, Benitachell (Alicante) • Ángel Ruiz Soler, Granada • Adrián Besada Currás, O Grove (Pontevedra) • Paco Escortell Lara, Pedreguer (Alicante) • Manuel Piñeiro Jiménez, El Vendrell (Tarragona) • Teresa Gómez Palomeque, Cádiz • Antonio Fernández Nieto, Jaca (Huesca) • Francisco J. López Montesdeoca, Gran Canaria • José Luis Núñez Vega, Talavera de la Reina (Toledo) • Joan Callarisa Cortiella, La Sènia (Tarragona)

BATTLEFIELD 2 + SPECIAL FORCES + ICEMAT SIBERIA: Javier Rivera Velasco, Benalmádena (Málaga) • Jorge Juan Cano Losa, Albacete • Alberto Villaseñor Albengozar, Albacete • Covadonga Lozano Conella, Oviedo • Rafa Moyano Sánchez, Figueres (Girona) • Jorge Giménez Acero, Caspe (Zaragoza) • Rafael Rodríguez Martínez, Caldas de Reis (Pontevedra) • Andrés García Sánchez, La Horcajada (Ávila) • Josep Martínez Bonnín, Valencia • Toni Pérez Salvador, Castellar del Vallés (Barcelona)

ROME: TOTAL WAR GOLD EDITION: Carlos D. Picado Pumariño, Barcelona • Manuel Rodríguez Rodríguez, Oviedo (Asturias) • Pedro Vergara Valladolid, Barcelona • Alfondo de Isidro Vázquez, Madrid • Javier Ramos Velasco, Burgos • Aitor Barbería, Pamplona (Navarra) • David Expósito Risquez, Torredonjimeno (Jaén) • Sergio Roldán Ceballos, Málaga • Alberto Molina Martínez, El Salobral (Albacete) • Sonia Cuenca Solís, Madrid

THE MOVIES: Carlos Lozano Canella, Oviedo (Asturias) • Diego Gallegos, Benalmádena-Arroyo de la Miel (Málaga) • Eduardo Jiménez García, Badalona (Barcelona) • Daniel Moreno Segura, Sevilla • Pablo Zapata González, Madrid • Pedro Álvarez Araujo, Ourense • José Antonio Muñoz-Calero, Las Rozas (Madrid) • Robert Rago Servent, Barcelona • Arturo Ereni Farré, Torrevieja (Alicante) • Dolores González Rodríguez, Las Palmas

CIVILIZATION IV: Rubén Otero Carranza, Castro-Urdiales (Cantabria) • Ceferino Espiñeira Costa, Móstoles (Madrid) • José Ignacio Alfonso Mellado, Valencia • Alejandro Sáez Martínez, Albacete • Iñaki Asensio Ferreira, Bilbao • Roger Roldán Pascual, L'Escala (Girona) • Belén Lima Zaragoza, Tres Cantos (Madrid) • Francisco Álvarez Cuesta, León • Ignacio Grande Imbernen, Rielves (Toledo) • José Ramón Ahumada, Reinosa (Cantabria)

NEED FOR SPEED: MOST WANTED: Mario Ortega Cejas, Sevilla • Miguel Ángel Delgado Martínez, Bailén (Jaén) • Javier Merino Rodríguez, León • María Brotons Márquez, Alicante • Ángel Ibáñez Herranz, Alcorcón (Madrid) • Edgar García García, Valladolid • Pablo Durán Pateiro, Celanova (Ourense) • Alejandro Gutiérrez Ares, Narón (A Coruña) • Virginia Corrales Torres, Miajadas (Cáceres) • Martí Puig Colomé, Sabadell (Barcelona)

F.E.A.R.: José María Riarán Frías, Móstoles (Madrid) • Rubén González Villafáfila, Nava del Rey (Valladolid) • Antonio Navarro Cano, Anías (Almería) • Sebastià Soler Suñer, Sagunt (València) • Luís Carrascal García, Madrid • Carlos Alameda Cuenca-Romero, Burgos • José Antonio Gallego Gómez, Dos Torres (Córdoba) • Eduardo García Gutiérrez, Sta. Cruz de Tenerife • José Ramón Gallego Tocora, Tomares (Sevilla) • Daniel Melgar Puente, Gijón (Asturias)

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II: Ferrán Escoda García, L'Hospitalet (Barcelona) • Gabriel Travé Mateos, Massanes (Girona) • Cayetano Hidalgo Sastre, Salamanca • Sara Clemente Cruz, Barcelona • Antonio Carretero Pérez, Lleida • Borja Muñoz Lorenzo, Madrid • Julio García Barroso, Sta. Cruz de Tenerife • Jorge Morcuende Serrano, El Raso (Ávila) • Jorge Martín Peribáñez, Salamanca • Cristina Tarragüel Gracia, Erla (Zaragoza)

WORLD OF WARCRAFT: Sergio Martínez Otero, Cerdanyola (Barcelona) • Miriam Rosell, Vall d'Uxó, Castellón • José Sorli Domènech, Alcover (Tarragona) • Marta Sánchez Clotet, Tarragona • José Miguel Martínez Ortiz, Zaragoza • Ramez Muharram Rey, Madrid • Kenneth Rebuffa Garriga, Sant Cugat (Barcelona) • Enrique Torres Triviño, Ciudad Real • José Antonio Fernández Salvanes, Andratx (Baleares) • Jorge González Ortega, Miranda de Ebro (Burgos)

FOOTBALL MANAGER 2006: Néstor Pé de la Riva, Zaragoza • Daniel Belman García, Madrid • Emilio Soto Mañas, Esplugues de Llobregat (Barcelona) • Antoni Velasco, Alcoi (Alicante) • Javier Lena, Zamora • Cristina García, Barañain (Navarra) • Rosa María Rodríguez, Madrid • José Antonio Beltrán Puertas, Barakaldo (Bizkaia) • Francisco Miguel Sánchez Núñez, Málaga • Pablo Meseguer Beltrán, Sueca (Valencia)

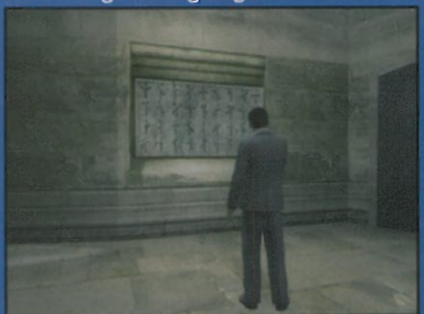
FAHRENHEIT: Ricardo Merlos, Granada • Sergio Soria, Puente Genil (Córdoba) • José Luis Santamans, Silla (Valencia) • Carlos Hermógenes Lax, Murcia • Rafael Sotillos Blanco, Madrid • Miguel Antonio Irruti Echevarría, Páramo del Arroyo (Burgos) • Felipe W. Ognio Aranda, Las Huertas Roche La Unión (Murcia) • Cristian Callau, Deltebre (Tarragona) • Carlos Subtas Moreno, Barbastro (Huesca) • Alberto Labarga Díez, Burgos

FIFA 06: Florencio Arcos Monterde, León • Patricio Pérez Carballido, Lora del Río (Sevilla) • Antonio Bernal Martínez, Puente Tocinos (Murcia) • Anna Parera Bohigas, Barcelona • Alberto García Monteagudo, Sant Boi (Barcelona) • Patricia Roig Castillo, Elche (Alicante) • Ignacio Arias García, A Coruña • José González Abad, Santander (Cantabria) • Damián Romero, Corralejo-Fuerteventura (Las Palmas) • Francisco Javier Navarro, Tomelloso (Ciudad Real)

EN POCAS PALABRAS

Misterioso italiano

Nuevas y reveladoras capturas de *The Secrets of Da Vinci: El Manuscrito Prohibido*, juego de investigación y aventura que este mes de abril llegará a las tiendas de la mano de Nobilis Ibérica. Creado a propósito de la vida y obra de Leonardo Da Vinci, el jugador deberá resolver los misterios que rodearon y se escondieron tras los enigmas del gran genio.



La meca del cine

A pesar de las discretas ventas de *The Movies*, en Lionhead Studios no dan su brazo a torcer y preparan para mayo la primera expansión oficial. *Stunts & Effects* incluirá nuevos efectos especiales, más vestimentas y tipos de maquillaje, nuevos escenarios, efectos croma, así como la posibilidad de hacer aparentar al actor más joven o más viejo, más gordo o más delgado.



Carnicería alienígena

Cuando leas estas líneas ya estará en la calle *Shadow Grounds*, un juego de acción en tercera persona que según reza la nota de prensa es "una mezcla entre *Diablo* y *Doom 3*". Casi nada. El objetivo del jugador es limarse las huellas dactilares matando a todo tipo de alienígenas en escenarios de otro planeta. Lo trae Nobilis Ibérica por 19,90 Euros.



Abanico Locomía

Este mes, y con un atractivo precio de 19,99 euros, llegará a todas las tiendas LocoMania, un juego que te pondrá a los mandos de una maqueta de trenes. Controlando los carriles, semáforos y señales, el jugador deberá conducir los trenes de forma eficiente y llevarlos hasta sus estaciones correspondientes.

TORNASOL FILMS S.A.

presenta

EL GUERRERO SIN NOMBRE

Visita la web oficial de la película

www.elguerrerosinnombre.com

y descárgate gratis el videojuego

Virtual Fashion © 2004-05 Reyes Infográfica

virtualforge

by virtualfashion

Participa en el concurso

para crear armaduras tridimensionales

del protagonista de la película.

ESTRENO EN CINE 7 DE ABRIL

ZONA Ω

PC CONFIDENTIAL

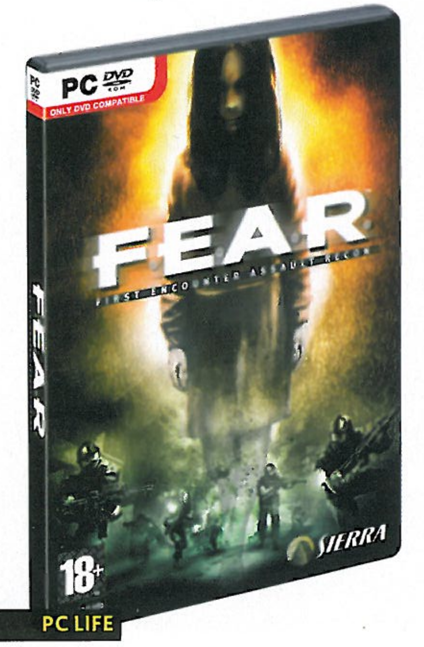
D. NAVARRO

Alerta: macroestudio

Los macroestudios repletos de datos, balances y conclusiones hay que consumirlos preferentemente armados de cuchillo, y si es jamonero, mejor. Dicen que el consumo de videojuegos en 2005 superó en un 16 por ciento el del ejercicio del año anterior. O sea, 863 millones de euros. El comunicado invita al optimismo: los videojuegos representan más de un tercio del total de consumo audiovisual. Ojo, los alarmistas custodios de la cultura no deberían (todavía) practicar el puenting sin cuerda. Consumo audiovisual. Nadie ha mentado los libros. Sí, la gente prefiere los juegos a las películas, la música y el teatro. Ya vemos a los guardianes de la intelectualidad cargados de bidones de gasolina. No es necesario que se inmolen. No, mejor dedíquense a distinguir el trigo de ese estupendo pajar que es la sección de espectáculos de los diarios. Por no hablar de la música; ¿he oído "recopilatorio de Massiel"? Ay, seamos serios, que hay "cornás" que duelen más que el hambre.

De entre todas las cifras, quiero subrayar la referente a la (absurda) batalla PC contra consolas. Dicen que sólo el 16,7 por ciento de los juegos consumidos es hijo de compatible. Hay comparaciones odiosas y otras que son falaces. ¿Se imaginan comparar el consumo de vino con el de otras bebidas alcohólicas? Evidentemente, los PC como plataforma universal no pueden competir con todas las consolas a la vez. Luego está el efecto piratería. Sin duda afecta más a los compatibles. ¿O alguien cree en la inocencia de los cracks?

Al final, los datos siempre son parciales. Y que lo sean en los videojuegos significa que la industria va por un buen camino financiero. El día en que entre su listado de hobbies el respetable confiese que le da a los videojuegos, entonces podremos ser realmente optimistas.



Feliz cumpleaños, Pyro

El popular actor Ramón Langa ejerció de maestro de ceremonias de la presentación de la nueva producción de Pyro Studios, *Commandos: Strike Force*. En el acto, que tuvo lugar el pasado 15 de marzo en el Nuevo Teatro Alcalá de Madrid, tuvieron especial relevancia las cifras: tres años de esfuerzos y nueve millones de euros gastados, con lo que *Strike Force* se convierte en la más cara superproducción española. Paralelamente, la presentación sirvió para conmemorar los diez años de existencia de Pyro Studios, todo un referente para nuestra raquítica industria. El éxito de *Strike Force* sería la mejor guinda para dicho aniversario.



Ignacio Pérez, consejero delegado de Pyro Studios, fue uno de los centros de atención.



A pesar de su calidad *Psychonauts* no ha calado entre el público.

Peligra Majesco

Futuro incierto para la editora norteamericana Majesco Entertaiment. Al parecer, las decepcionantes ventas de títulos como *BloodRayne 2*, *Advent Rising* y el magnífico *Psychonauts* han provocado pérdidas económicas de más de 2,6 millones de dólares durante el primer cuarto del presente año. Ni tan siquiera la reciente venta de licencias tan jugosas como *The Darkness* y *Ghost Rider* ha logrado mejorar la alicaída salud de la compañía.

Ruge, pero menos

Otros que tampoco andan muy bien económicamente son Peter Molyneux y su compañía Lionhead Studios. Las discretas ventas de *Black & White 2* y *The Movies* han desembocado en una profunda reestructuración de la compañía, que ha pasado de tres a dos equipos de desarrollo, prescindiendo de los servicios de cerca de 100 empleados. Con todo, ni la expansión de *The Movies* (*Stunt & Effects*) ni el nuevo título que Molyneux tiene entre manos corren peligro alguno.



Desarrollo independiente

Veteranos ilustres de compañías tan importantes como Bungie, Valve o Zipper Interactive han establecido en Seattle un nuevo estudio independiente llamado Giant Vite Games. Currículum no les falta: Hamilton Chu y Michael Evans han trabajado en las dos entregas de *Halo*; Steve Theodore en *Half-Life* y *Counter Strike*, y Andy Glaister ha sido durante muchos años director de desarrollo de Microsoft Game Studios.



Parte de los creadores del excepcional *Halo* se emancipan.



CON TODOS LOS JUGADORES Y EQUIPOS DE 1ª Y 2ª DIVISIÓN, FICHAJES DE INVIERNO INCLUIDOS
¡LO LLEVAS DENTRO!
Priority seat
CHAMPIONSHIP manager 2006
www.championshipmanager.com
LFP Producto bajo Licencia Oficial
3+
www.pegi.info
YA DISPONIBLE
PC DVD ROM
PRÓXIMAMENTE
PlayStation 2
PRÓXIMAMENTE
PSP
opta
opta index
PROSIN
eidos
PC CD-ROM
Championship Manager 2006 © Eidos Interactive Limited 2006. PC desarrollado por Beautiful Game Studios. Consolas desarrollado por Gusto Games. Publicado por Eidos Interactive Limited 2006. Eidos y el logo de Eidos, son marcas comerciales registradas de Eidos Group of Companies. Todos los derechos reservados. Beautiful Game Studios y el logo BGS son marcas comerciales de Eidos Group of Companies. Todos los derechos reservados. Opta y el logo Opta son marcas comerciales de Sportinfaz Limited. Producto bajo licencia oficial Campeonato Oficial de Liga Primera y Segunda DivisiUn Temporada 2005/2006.

ZONA Ω

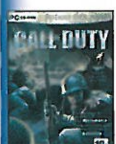
Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que ha asomado a las estanterías este mes de marzo. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

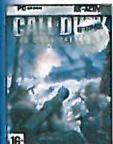
ACCIÓN



BATTLEFIELD VIETNAM
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
es.ea.com/products.view.asp?id=651



CALL OF DUTY: JUEGO DEL AÑO
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
www.activision.es



CALL OF DUTY: LA GRAN OFENSIVA
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.activision.es



COMMANDOS: STRIKE FORCE
Editor: Proein
Precio: 44,95 €
Puntuación: 8
www.commandosstrikeforce.com



COMMANDOS: STRIKE FORCE ED. COLECCIONISTA
Editor: Proein
Precio: 54,95 €
Puntuación: 8
www.commandosstrikeforce.com



CRIMSON SKIES
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 9
www.codegame.info/web/home.php



DOOM 3
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.activision.es



EL PADRINO
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
es.ea.com/products.view.asp?id=6478



FREELANCER
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
www.codegame.info/web/home.php



GUILTY GEAR X2
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.guiltygearx2reload.com



GUILTY GEAR ISUKA
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
guiltygeargame.com



NITRO FAMILY
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 5



PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.panzereliteaction.com



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Editor: Activision
Precio: 9,95 €
Puntuación: 9
www.activision.es



SOLDIER OF FORTUNE II: GOLD EDITION
Editor: Activision
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
www.activision.es



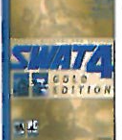
SPIDER-MAN: THE MOVIE
Editor: Activision
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6,5
www.activision.es



SPIDER- MAN 2: THE MOVIE
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6,5
www.activision.es



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7,5
www.activision.es



SWAT 4: GOLD EDITION
Editor: Vivendi Universal
Precio: 39,99 €
Puntuación: 7,5
www.swat4.com



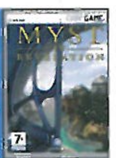
TH3 PLAN
Editor: Atari
Precio: 19,99 €
Puntuación: 4



TRUE CRIME: STREETS OF LA
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.activision.es



X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO
Editor: Activision
Precio: 9,95 €
Puntuación: 4
www.activision.es



MYST IV: REVELATION
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
www.codegame.info/web/home.php



THE BLACK MIRROR
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
http://www.friendware.es/ofertas2.asp?ID=245

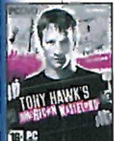


VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.friendware.es/ofertas2.asp?ID=263

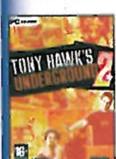
DEPORTES



CHAMPIONSHIP MANAGER 2006
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7,5
www.championshipmanager.co.uk



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: 7,5
www.aspyr.com/games.php/pc/thaw



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8,5
www.activision.es

AVENTURAS



CALL OF CTHULHU
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
www.callofcthulhu.com



CSI: LAS 3 DIMENSIONES DEL ASESINATO
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.codegame.info/web/home.php

ESTRATEGIA



BLACK & WHITE
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8,5
www.ea.com/redesign/games/pccd/bw/home.jsp



CATERPILLAR CONSTRUCTION TYCOON
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.gabrielentertainment.com

ESTRATEGIA



EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Editor: Activision
Precio: 9,95 €
Puntuación: 9
www.activision.es



ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/es/home.jsp



IMPOSSIBLE CREATURES
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7
www.codegame.info/web/home.php



LOS SIMS: LA FAMILIA AL COMPLETO
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 9
www.portalmix.com/lossims



LOS SIMS 2: ABREN NEGOCIOS
Editor: Electronic Arts
Precio: 26,95 €
Puntuación: 8
www.es.eagames.com/products.view.asp?id=8109



LOS SIMS 2 + LOS SIMS 2: ABREN NEGOCIOS
Editor: Electronic Arts
Precio: 69,95 €
Puntuación: N/D
www.es.eagames.com/products.view.asp?id=8109



MARINE PARK EMPIRE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.enlight.com/marine/



SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
spellforce.jowood.com

INFENATIL

EL ESPANTATIBURONES
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
www.activision.es

ICE AGE 2: EL DESHIELO
Editor: Vivendi Universal
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D
www.iceage2game.com/es/

SHREK 2
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
www.activision.es

ONLINE

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE
Editor: Atari
Precio: 39,99 €
Puntuación: 7
www.ddo-europe.com



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE ED. ESPECIAL
Editor: Atari
Precio: 59,99 €
Puntuación: 7
www.ddo-europe.com



RF ONLINE
Editor: Codemasters
Precio: 44,95 €
Puntuación: 6
www.rf-onlinegame.com

SIMULACIÓN



AIRBUS A380
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=338



AIRBUS FLEET
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=339



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.blazing-angels.com



TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006
Editor: Friendware
Precio: 49,95 €
Puntuación: N/D
www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=321



VICKERS VC10
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=340

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
www.activision.es



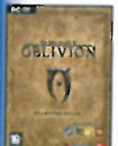
GOTHIC
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 9,99 €
Puntuación: 8
www.piranha-bytes.com



GOTHIC II
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 9,99 €
Puntuación: 8
www.piranha-bytes.com



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Editor: Take Two
Precio: 49,99 €
Puntuación: 9,5
elderscrolls.com



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION ED. ESPECIAL
Editor: Take Two
Precio: 59,99 €
Puntuación: 9,5
elderscrolls.com

ZONA Ω

Los más vendidos

ESPAÑA

1 Los Sims 2: Abren negocios
2 Star Wars: El Imperio en guerra
3 Los Sims 2
4 ESDLA: La batalla por la Tierra Media II
5 XIII
6 Los Sims: Edición Deluxe
7 Codename: Panzers Phase Two
8 PC Fútbol 2006
9 Age of Empires III
10 Los Sims 2: Noctámbulos

ESTADOS UNIDOS

1 Football Manager 2006
2 Los Sims 2
3 Age of Empires III
4 Star Wars: El Imperio en guerra
5 Rome: Total War Gold Edition
6 F.E.A.R.
7 Battlefield 2
8 Toca Race Driver 3
9 Los Sims 2: Noctámbulos
10 Los Sims 2: Abren negocios

REINO UNIDO

1 Star Wars: El Imperio en guerra
2 World of Warcraft
3 Age of Empires III
4 Los Sims 2
5 Civilization IV
6 Battlefield 2
7 Los Sims 2: Noctámbulos
8 Call of Duty 2
9 Zoo Tycoon 2
10 Guild Wars

* Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de febrero.



VER PARA CREER

7 Abril 2006















PC DVD
LARA CROFT
TOMB RAIDER
LEGEND
12+
www.pegi.info
eidos
www.tombraider.com



REDESCUBR VIEJAS CIVI

EL MUNDO CLÁSICO SEGÚN LOS JUEGOS DEL FUTURO

Ave, jugador, que te espera la clase de Historia más prometedora de tu carrera estudiantil. Hablaremos de tiempos antiguos, sí, pero en los términos que tu profe nunca haría. Porque aquí te desvelamos el futuro de los juegos que te van a reconciliar con los libros, los *peplum* e incluso el kebab de la esquina.

POR X. PITA Y M. GONZÁLEZ

Es, junto al escenario de corte futurista y al entorno medieval fantástico, la época que más veces ha sido recreada en las tripas de un PC: la antigüedad clásica, generosa porción de años que abarca desde el antiguo Egipto a Cartago, el Imperio Persa y, sobre todo, la Grecia cantada por Homero o la Roma de Julio César y el Emperador Augusto.

TODO ESTÁ EN LOS LIBROS

Puestos a buscar razones por las que los diseñadores muestran semejante gusto por aquellos siglos de conquistas y descubrimientos, un puñado de ellas se llevan la palma: pasión por una época fascinante a todos los niveles, exhaustiva documentación acumulada a lo largo de siglos de estudios arqueológicos, históricos y científicos con los que el trabajo de modelado de vestimenta, edificios y armamento se reduce notablemente y proliferación de líderes carismáticos que aúnan en sí mismos el espíritu de una época. César, Cleopatra, Marco Antonio o Alejandro Magno. Todos



IENDO LIZACIONES

ellos cincelados a golpe de píxel para que su gloria persista por los siglos de los siglos. Amén. Sus hazañas y también sus leyendas dan pie a aventuras hipotéticas con las que acolchar varios centenares de videojuegos.

Pero la pasión por la antigüedad también tiene un género favorito, un conjunto de normas familiares a un público fiel. ¿Cuál? No hace falta ser un sesudo analista o profesional del medio para conocer la respuesta: la estrategia. Basta echarle un vistazo a este mismo reportaje para constatarlo. Incluso en las listas de videojuegos más vendidos seguramente encontrarás idénticos resultados: de diez títulos, al menos dos de ellos comparten características comunes: Historia antigua y enormes batallas.

Un millón de escaramuzas

No es sólo que Roma no se construyese en dos días, es que se construyó a base de mucha sangre, romana y bárbara. Ídem para el imperio del joven Alejandro o para el antiguo reino que defendieron Leónidas y sus aguerridos espartanos hasta dejarse la piel en las Termópilas.

Y es que la antigüedad clásica es una época marcial por excelencia, una sucesión de siglos en los que las tácticas de guerra, las estrategias ideadas por los generales e incluso el armamento utilizado en el campo de batalla, evolucionaba a pasos de gigante. Citas bélicas memorables como la de Qadesh, Issos o Cannas suponen un escenario de lo más sugerente que cualquier aficionado (especialmente al que le pierde la estrategia y la historia) encuentra irresistible.

Eso sí, a pesar de que la estrategia en tiempo real o incluso la que se mueve por turnos son las coordenadas favoritas a la hora de recrear los años gloriosos de Roma o Grecia, la aventura gráfica se subió a la particular máquina del tiempo que es el videojuego. La mejor prueba de que puzles e historia podían convivir sin despeinarse, la aportó en su día la desarrolladora gala Cryo, verdadera especialista en dar vida a entornos que hasta entonces jamás habían salido de los libros como Pompeya o el Egipto faraónico.

Claro que eran otros tiempos. Hoy lo que manda es la estrategia y el rol. Pero hay algo que no ha cambiado: la tendencia a recrear en el monitor momentos de gloria pasada. Días de sangre y conquistas en los que todavía quedaba mucho camino por andar. En los próximos meses vas a poder revivirlos en unos cuantos títulos.

GÉNERO: Acción/Rol • **DESARROLLADOR:** Iron Lore • **DISPONIBLE:** Junio

TITAN QUEST

EL "DIABLO" ARISTOTÉLICO

Tras su salida de Ensemble Studios, Brian Sullivan (coartífice de *Age of Empires*) decidió que había llegado el momento de hacer su propia aportación al género del rol más accesible. Enamorado de la historia, y sobre todo de la historia antigua, no tuvo que buscar muy lejos la inspiración para su próximo título. Si en *Age of Empires* coqueteaba con la edad dorada de Grecia, su nueva aventura toma este pilar de nuestra civilización actual como epicentro, santo y seña de la acción.

Hicimos las maletas y fuimos hasta Atenas para que el padre de la criatura, el mismísimo Sullivan, nos mostrara el juego, así que podemos hablar con propiedad de *Titan Quest*. De entrada, una advertencia: quien espere una revolución del género ya puede comenzar a caminar hacia el acantilado más cercano. Pero si estás cansando de recorrer las planicies de *Diablo* y ninguna de las recientes apuestas que lo imitan te hace cosquillas, éste podría ser tu juego.

Con un apartado gráfico soberbio y puesto al día de los tiempos que corren, *Titan Quest* echa mano de todo lo que el moderno hardware puede hacer por ti. El objetivo y el resultado del trabajo de Iron Lore es una perspectiva isométrica plagada de efectos de última generación. Especial atención para la excelente iluminación y sus cambios de día a noche y para la recreación poligonal del mundo antiguo, sobre todo en sus templos que harán sentirse como en casa al jugador más erudito.

Aunque la obra de Sullivan sigue muy de cerca la estela *Diablo*, sería injusto decir que no ha aportado su propio granito de arena al género. La posibilidad de dominar dos clases al mismo tiempo y la de acceder a todo el árbol de habilidades desde el principio (aunque cueste un potosí desbloquear las más poderosas) son dos buenos ejemplos de ello.

Ocho clases distintas a combinar, más de mil objetos diferentes, visitas turísticas a China, Egipto y Grecia e incontables hordas de monstruos mitológicos a los que aplastar son las otras cartas que el bueno de Sullivan pondrá sobre la mesa.


Los jardines de Babilonia antes de convertirse en polvo.


Si nunca has visitado la acrópolis, con *Titan Quest* podrás echarle un ojo.


La muralla china parece plagada de turistas del inframundo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Midway • **DISPONIBLE:** Junio

RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

LA HORA DE LOS HÉROES

Está siendo uno de esos desarrollos difíciles. Y es que cuando el juego ya se encontraba más que definido, los diseñadores de Stainless Steel Studios, responsables de *Empire Earth* y primer estudio encargado de crear este *Rise & Fall: Civilizations at War*, abandonaron el proyecto. Con todo, Midway, sus editores, decidieron seguir adelante para ofrecernos un nuevo juego de estrategia en tiempo real ambientado en la antigüedad clásica y que, además, traerá al género una idea estimulante: la posibilidad de manejar en tercera persona a héroes que toman parte activa en la batalla. ¿Te suena el nombre de Aquiles? Pues en este título podrás jugar con él.

"A pesar de todo lo ocurrido el juego sigue su curso", comenta el productor ejecutivo Mark Caldwell. No exagera: en el momento de escribir estas líneas, Midway se acerca ya a la beta definitiva del juego y en breve tendremos disponible la primera demo.

Según el propio Caldwell, *Rise & Fall* destacará sobre otros compañeros de género por la espectacularidad de los combates. De nuevo, el manejo del héroe se dibuja como pieza fundamental. Pero no sólo eso, las escaramuzas serán de lo más interactivo que ha visto la estrategia. "Habrá grandes momentos en el juego", afirma el productor. "Las batallas navales, avanzar por los bosques con un ejército de elefantes, hacer zoom mientras manejas al héroe y eliminar con tus flechas a una guarnición de un castillo o controlar unidades enemigas". Apasionante.

El desarrollo de *Rise & Fall* ha sido de lo más accidentado.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** FireFly Studios/Firaxis Games • **DISPONIBLE:** Verano

CIVCITY: ROMA

A DOS BANDOS

La unión hace la fuerza y, en este caso, un juego interesante. Porque para el desarrollo de *CivCity: Roma*, dos grandes de la estrategia de gestión, Firefly, alias *Stronghold*, y Firaxis, papás de *Civilization*, se sacan de la manga un nuevo título que va precisamente de eso, de gestión urbanística. Y por todo lo alto: aquí podrás llegar a dirigir el destino de la más grande ciudad de la antigüedad, Roma.

Ya sabes que la urbe de Rómulo y Remo no se construyó en dos días, así que en *CivCity: Rome* deberás de tener en cuenta multitud de detalles. Y es que se nota que ambos estudios han compartido su visión del videojuego. Como en *Stronghold*, habrá que contentar a tus ciudadanos manteniendo la economía sobre unos mínimos aceptables a base de construir edificios, carreteras y dando trabajo al personal. Además, al igual que en cualquier juego de la saga *Civilization*, estarán presentes conceptos que seguro que ya te resultan conocidos: el árbol tecnológico y maravillas del mundo.

Con una jugabilidad asequible para todos los públicos, *CivCity: Roma* incluirá detalles que refrescarán el panorama de la gestión de construcción. ¿Ejemplos? Poder acceder al interior de los edificios, desarrollar las más de 70 tecnologías disponibles o escuchar las historias de los habitantes, según los diseñadores "verdaderos romanos preocupados por su día a día". Una de las propuestas estratégicas más interesantes de la temporada.



Los diseñadores de Firefly y Firaxis colaboran en este desarrollo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Tilted Mill • **DISPONIBLE:** Verano

CAESAR IV

VUELVE EL CÉSAR

Seguimos sin salir de Roma. Porque este año llegará la cuarta parte de una saga que en su anterior entrega llegó a vender la mágica cifra de un millón de unidades. Pero es que, además, *Caesar* se nos moderniza. Como afirman desde Vivendi, "la saga estará adaptada para el momento que vivimos. *Caesar IV* será un juego del siglo XXI". Traducido, que el juego redefinirá y mejorará su jugabilidad de toda la vida. Así, te convertirás en un aspirante a gobernador de provincias que deberá mantener y llevar sus ciudades a la gloria; no sólo a las que se levantan en Italia, también las urbes de colonias situadas en Hispania o Britania. Para conseguirlo deberás hacer lo que ya te imaginas: construir carreteras, asegurarte de que los ciudadanos están contentos y sanotes, etc. En definitiva, convertir tu pequeña aldea en una urbe cosmopolita y, en último término, pasar de ser un gobernador de medio pelo a César.

Han pasado siete años desde la última entrega de *Caesar*, así que las novedades serán abundantes. Entre otras mejoras, los diseñadores redefinirán el sistema de combate. Pero si la evolución se deja notar en algo es, por supuesto, en el apartado gráfico: por primera vez, la serie abraza las tres dimensiones. "*Caesar III* tuvo un éxito tremendo y con esta última entrega sentimos que los aficionados podrán disfrutar de nuevo de todo lo que ofrece esta saga", declara Bret Berry, vicepresidente de producción de Vivendi Universal Games. Que así sea.



La saga se adaptará en esta entrega a los tiempos que corren.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** The Creative Assembly • **DISPONIBLE:** Verano

ROME: TOTAL WAR ALEXANDER

EXPANSIÓN VIRTUAL

Esta expansión de *Rome: Total War* llegará en verano y tiene un protagonista principal de indiscutible atractivo, ya que dará vida a la meteórica carrera de Alejandro Magno. La expansión añadirá una historia épica a la serie *Total War*, con más de 30 horas de juego y un mapa de campaña totalmente nuevo. Eso sí, estará solamente disponible vía Internet. Una decisión que los diseñadores justifican de la siguiente manera: "Las descargas digitales nos permiten transmitir rápida y eficazmente nuevos y emocionantes contenidos a los jugadores que estaban fuera del alcance del juego original", comentó Mike Simpson, director de estudio de The Creative Assembly.



El juego estará solamente disponible a través de Internet.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** World Forge • **DISPONIBLE:** Verano

SPARTA: ANCIENT WARS

GUERRA TOTAL

Los rusos de World Forge lo tienen clarísimo: las batallas de *Sparta: Anciet Wars* serán absolutamente espectaculares. Vistas las primeras capturas, no tenemos razones para llevarles la contraria. Y por si fuera poco, los diseñadores aseguran que los encontronazos bélicos serán a escala gigantesca. Ni más ni menos que ejércitos formados por 5.000 hombres se tirarán los trastos a la cabeza.

Los guerreros podrán ser equipados con todo tipo de armas y escudos, cabalgar o ir montados en carros. Podrás recolectar el armamento disperso por el campo de batalla y, así, aprovecharte de la fuerza bélica del enemigo. Pero no todo será combatir: también habrá sitio para la construcción y gestión de ciudades, así como la recolección de recursos. ¿Una agradable sorpresa? Eso parece.

GÉNERO: Online • **DESARROLLADOR:** Perpetual Entertainment • **DISPONIBLE:** Por determinar

GODS AND HEROES: ROME RISING

COMBATES DIVINOS

Stieg Hedlund es otro de los antiguos miembros de Blizzard que abandonó la compañía californiana en busca de un futuro prometedor, que debería fructificar en el próximo *Gods and Heroes: Rome Rising*.

Juego de rol masivo online ambientado en los tiempos de la Roma preimperial, el juego traerá batallas a gran escala y una jugabilidad basada en misiones que se deberán resolver a lo largo y ancho de una multitud de regiones. Cada jugador descenderá de un dios y gracias a su origen divino dispondrá de una serie de habilidades. Los combates te enfrentarán a criaturas míticas como cíclopes y a ejércitos de galos, germanos, etc.

Según Hedlund, *Gods and Heroes* "contará con el sistema de combate más interactivo, dinámico y estratégico de todos los juegos de rol masivos". Ojo: lo dice uno de los padres de *Diablo II*.



Cada jugador dispondrá de una serie de habilidades únicas.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Red Games • **DISPONIBLE:** Primavera

HEART OF EMPIRE: ROME

PAN Y CIRCO

La fórmula parece sencilla: coger un *tycoon*, meterlo en la máquina del tiempo y llevarlo a la Roma clásica. Eso es precisamente lo que están haciendo los diseñadores de Deep Red, pero ya nos lo advierten: irán más allá. "El jugador construirá la magnífica ciudad de Roma y podrá diseñarla a su antojo", aseguran los arquitectos de este futurible éxito.

Además de las clásicas tareas propias de cualquier *tycoon*, organizarás juegos en el circo, lo que incluirá luchas de gladiadores. "Será uno de los muchos eventos para aumentar la influencia política", dicen desde Deep Red. "En otras palabras, *Heart of Empire: Rome* recreará la infame política de *panem et circenses*, utilizada por el Emperador para mantener contenta a la plebe y así poder controlarla".

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Slitherine Games • **DISPONIBLE:** Por determinar

LEGION II: CIVILIZATION AND EMPIRE

A EXPLORAR SE HA DICHO

Situada en el antiguo Mediterráneo, la segunda parte de la saga *Legion* te permitirá tomar el control de cualquiera de las civilizaciones más influyentes de la época: romanos, cartagineses, galos, etc. No será la única elección a tener en cuenta. El juego también te permitirá comenzar tu partida en escenarios con civilizaciones ya establecidas en el mapa o, por el contrario, construir tu propio pueblo desde cero en un entorno generado aleatoriamente.

Como sucediera en la tercera parte de *Age of Empires*, *Legion II* premiará la exploración. Según afirman desde Slitherine, "explorar el enorme mapa de la campaña permitirá al jugador descubrir continentes, localizar nuevas tribus o encontrar recursos de los que no sabía nada hasta el momento".

JUEGOS CON HISTORIA

No cabe duda de que la historia del videojuego tiene mucha ídem. Y si un género ha sabido aprovechar el carisma de grandes personajes como César, ése ha sido la estrategia. Para demostrarlo, cinco ejemplos que se apropiaron, cada uno a su manera, del legado de Roma, Grecia o la mitología clásica.

CENTURION: DEFENDER OF ROME (1990)

Pequeño clásico distribuido en su día por Electronic Arts. Se trata de una curiosa mezcla de géneros en la que había que conquistar el mundo usando la fuerza bruta o la diplomacia. Lo mejor, las carreras de cuadrigas al más puro estilo Ben-Hur.

AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME (1998)

Memorable expansión para un juego igualmente notable. Añadía interesantes detalles como civilizaciones, tecnologías y unidades nuevas. La jugabilidad también fue retocada. Desde luego, conservaba toda la magia del original en un entorno muy atractivo.

AGE OF MYTHOLOGY (2002)

El regreso de Ensemble se hizo por todo lo alto. Un juego que ponía en primera línea a los grandes dioses de la mitología clásica. Espectacular y de ritmo ágil, hoy en día sigue siendo igual que divertido que hace cuatro años. Muy recomendable.

PRAETORIANS (2003)

Pyro Studios desarrollaba un juego de estrategia en tiempo real de corte clásico. Toda una superproducción, con unos cuatro millones de euros de presupuesto, al que sólo le faltó originalidad. Lástima que no pudiéramos manejar a otro ejército que no fuese el de Roma.

SAGA IMPERIVM (2002, 2003 y 2004)

Una agradable sorpresa para el género. Desde la más absoluta de las modestias, Haemimont ha ido construyendo a lo largo de los años una saga de estrategia clásica, en el buen sentido de la palabra, y que particularmente en España tiene gran presencia en Internet.



GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Funcom • EDITOR: Friendware • DISPONIBLE: Mayo

DREAMFALL
The Longest Journey

Casi habíamos dado por muertas **las buenas historias** contadas en un monitor. Pero **el regreso de *Dreamfall*** nos las vuelve a brindar. Y de regalo, **personajes estupendos** y un entorno gráfico absorbente. No te lo pienses y súbete al tren de **El viaje más largo**.

POR A. BIURRUN

Dreamfall se presenta como un oasis en medio de un desierto de juegos que cuentan historias endebles o directamente sin sentido. Seamos sinceros. Rara, rara vez, la historia es un factor importante dentro de la creación de un videojuego. La mayoría basa su atractivo en el cómo, no en el qué. Siempre hay excepciones, claro. Pero parece bastante evidente que si alguien tuviera que rodar una película y elegir para ello entre el guión de *Call of Duty 2* o el de *Grim Fandango*, la aventura de Manny Calavera sería mucho mejor material.

Esta consideración viene a cuento no sólo para llenar espacio y justificar el sueldo –dos párrafos y ni siquiera he mencionado el nombre de *Dreamfall*–, sino para situar el trabajo de Ragnar Tornquist en su justo contexto. *The Longest Journey* fue el juego que colocó al diseñador y la compañía noruega Funcom en el mapa. Una de las dos o tres mejores aventuras publicadas en lo que llevamos de década. Uno de esos juegos que quedan en la memoria no sólo por las sensaciones que transmite, sino por el poso que dejan sus personajes e historia en la imaginación y memoria del usuario.

Dreamfall, la secuela que llegará a las tiendas el próximo mes de mayo, muestra esas mismas cualidades con una seguridad aplastante. Habrá cambios y novedades en la serie –achacables en parte a su condición de multiplataforma–, pero los rasgos que hicieron grande *The Longest Journey* se apreciarán perfectamente desde los primeros instantes de juego.

EL VIAJE MÁS LARGO

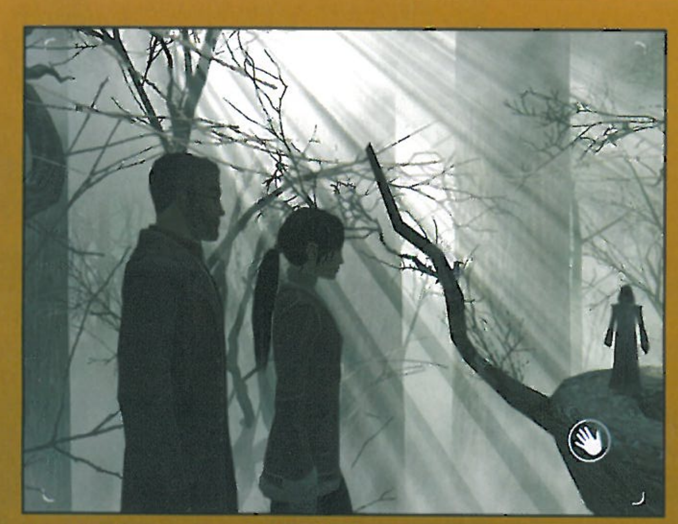
En el original, la inquieta y desorientada April emprendió una odisea entre dos mundos, el de la ciencia y el de la magia

Arcadia estará repleta de criaturas más raras que un veterinario verde.

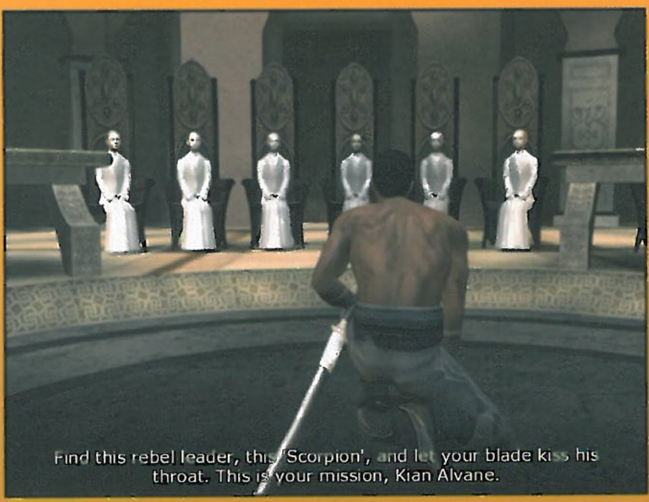
(Stark y Arcadia). Dos mundos que antes eran uno solo y cuyo equilibrio estaba en peligro. La joven subsanó el problema tras aprender unas cuantas lecciones sobre sí misma y el mundo en el que vivía durante el viaje. Lo cierto es que *The Longest Journey* era una aventura de señalar y apuntar tan cautivadora por la historia como por su jugabilidad. Y *Dreamfall* no es que sea lo mismo, pero se le parece.

En una época en la que los juegos no suelen circunscribirse a una sola plataforma, Funcom ha decidido experimentar con un sistema de control que permite a la aventura ser tan jugable en un PC como en una Xbox. De hecho, incluirá diversos modos de control para que elijas: ¿lo de


El bueno de Kian será todo un pardillo al comienzo de la aventura.


Las atmósferas sugerentes abundarán en esta secuela.


Zoe ensaya el nuevo sistema de interacción del juego.




Kian recibirá una misión que cambiará su vida por completo.



Te presentamos a la encantadora y nueva protagonista de *Dreamfall*.



El apóstol Kian práctica sus habilidades frente a un escéptico instructor.

siempre o quieres sentirte como si estuvieses delante de la tele? Para los primeros, un sistema similar al de *Caballeros de la Antigua República*, que simplemente resalta los objetos o personajes con los que es posible interactuar en el momento en el que el jugador los encara. El otro sistema es el novedoso Focus Field, representado como un haz de luz que escanea 360 grados alrededor del personaje resaltando los elementos con los que hay posible interacción. A tenor de lo visto, nos quedamos con el primero. Claro que en la versión definitiva del juego podrían pulirse algunas asperezas.

Caras nuevas

Dreamfall, además, exhibirá nuevo traje. El motor Shark 3D, como su propio nombre indica, bebe de las tres dimensiones y convertirá *Dreamfall* en la aventura más vistosa realizada hasta la fecha. Mérito, en parte, de la capacidad del motor gráfico empleado, pero también de la notable labor de dirección artística. Otro cambio que puede levantar alguna ceja escéptica es la presencia del combate como elemento de juego. Realmente lo único que aportará a la serie es una mayor variedad en el ritmo. Ni es de tránsito obligado, ni reviste una gran dificultad. Los que estén escarmentados ante algunos híbridos que ha dado el género en los últimos años pueden respirar tranquilos. A pesar de las novedades, *Dreamfall* se jugará y se vivirá como una aventura de toda la vida. La exploración, los puzzles y

TRES PERSONAJES JUGABLES

Con esta nueva entrega, pasamos de un personaje a tres. Es un cambio notable y arriesgado. Claro que si los nuevos personajes tienen la misma solidez e interés que April, el cambio es a mejor.

ZOE

La heroína de la función destila encanto a raudales y goza de una muy sugerente voz en la versión original. Comparte con April la habilidad para trasladarse entre ambos mundos y una carga igualmente pesada sobre sus hombros.



APRIL

La protagonista del viaje inicial regresa más madura, más cínica y más decepcionada. Una década después de lo sucedido en *The Longest Journey*, April ha cambiado bastante. Ya se sabe que la edad no perdona.



KIAN

Como los cruzados, guerrero y creyente. Un tipo honesto, de esos con una fe inquebrantable a base de no cuestionarse nunca nada. Un buen día decide hacerse preguntas y las tornas cambian. Puedes controlarlo en algunas fases.







¡Glubs! Zoe en manos del Gran Hermano. No el de la tele, el otro.



De vez en cuando el juego nos recordará que estamos en el siglo XXIII.



Zoe se pasea por Arcadia, uno de los tres mundos del juego.



¿Un troll en el juego? La sombra de Tolkien, más que alargada, es empalagosa.

la interacción entre personajes serán el alfa y la omega del producto.

Aparte del regreso de April, tenemos que dar la bienvenida a Zoe, el nuevo personaje principal. Lo cierto es que la chica se encuentra tan perdida en la vida como lo estaba April en *The Longest Journey*. No nos olvidemos de Kian, un guerrero de Arcadia con una fe inquebrantable que, lógicamente, va a quedar hecha añicos a lo largo la historia. Sus destinos estarán ligados y todos ellos serán personajes jugables en *Dreamfall*. La aventura se desarrollará una década después de lo sucedido en *The Longest Journey*, en un mundo futuro, año 2219, que resultará extraordinariamente creíble gracias a lo mucho que se parece a nuestra era.

Producción de lujo

Estamos en Casablanca, Zoe se halla en coma con su progenitor velándola a los pies de la cama. Ella, calmadamente, comienza a narrar la historia de *Dreamfall*. Tras conocer su vida cotidiana y la encrucijada en la que se encuentra acerca de su vida y futuro, todo empieza a ponerse de un inquietante que asusta. Zoe percibe, allá donde vaya, la visión de una fantasmal niña suplicándole que la encuentre. ¿A quién? A April, claro, aunque Zoe aún tiene que descubrirlo. Pero poco a poco se ve envuelta en una trama que le lleva a descubrir la existencia de Arcadia y muchas más cosas sobre ella misma y el mundo en el que vive. Por ejemplo, el Invierno, un tercer mundo que separa a los otros dos ya conocidos.

Dreamfall se presenta como un oasis en medio de un desierto de juegos que cuentan historias endebles

The Longest Journey presentaba unos notables valores de producción que continuarán presentes en *Dreamfall*. Nos referimos, por supuesto, a aspectos como la solidez del acabado visual, pero también a otros elementos como el extraordinario trabajo realizado por los actores –la versión en inglés a la que hemos tenido acceso era excelente y suponemos que el doblaje al castellano estará a la altura–, las animaciones que caracterizarán perfectamente a los personajes y sus acciones y unos diálogos que suenan naturales y enganchan sin remisión. Tiene madera de clásico. Pronto lo veremos.

Lo esencial

A SEGUIR... Historia, personajes y una enorme capacidad para capturar la imaginación del jugador. Vaya, los rasgos que hicieron glorioso *The Longest Journey* más un buen número de novedades.

A MEJORAR... El Focus Field, un tipo de control alternativo, es interesante pero no parece que vaya a imponerse.

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números + 12 DVD con juego completo, demos y el mejor contenido lúdico para tu PC por un precio casi irrisorio: **43 euros**

Y llévate de regalo uno de estos juegos

CON LA COLABORACIÓN DE PLANETA DeAGOSTINI Interactive

Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

Marca el juego que deseas recibir de regalo: ☐ THE WESTERNER ☐ COSSACKS II ☐ UFO: AFTERMATH ☐ SHADE: WRATH OF ANGELS

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ____________________

Dirección ____________ Código postal ____________ Población ____________

Provincia ____________ Teléfono ____________ Edad ____________

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ____________________

Fecha de caducidad ____________________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ (nº entidad) ☐☐☐☐ (nº oficina) ☐☐ (D.C) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ____________________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:

Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

GÉNERO: Estrategia/Rol • **DESARROLLADOR:** Aspyr/Phenomic • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **DISPONIBLE:** Abril

SPELLFORCE 2
Shadow Wars

Ya lo hicieron una vez y les salió **para chuparse los dedos**. *Spellforce* ofrecía una fórmula magistral con **la dosis exacta** de rol y estrategia. La nueva entrega sigue la misma senda, así que desempolva de una vez los cubiertos de plata, que la secuela **estará para comérsela**.

POR X. PITA

Si querían que los redactores nos volviésemos locos, lo consiguieron. Encasillar el primer *Spellforce* en un género concreto fue imposible. Había rol y había estrategia. Y el resultado nos sorprendió a todos. A pesar de ello, el primer capítulo de esta saga acababa por estrellarse contra una interfaz excesivamente complicada. Ahora que los diseñadores se tienen la lección más que aprendida, llega la segunda parte, *Shadow Wars*, y te traerá lo que te imaginas: rol, estrategia, fantasía y, esta vez sí, un sistema de control mucho más eficaz. Como explica Jan Wagner, productor del juego, en esta secuela mantendrán y mejorarán "el equilibrio del original, con un mejor diseño de misiones, más búsquedas, más variaciones en las unidades, etc.".

Regresamos a un mundo de fantasía épica en el que todas las razas que lo habitan se tiran los trastos a la cabeza. Y aquí son muchos los nativos dispuestos a no ceder ni un palmo de terreno. Concretamente, habrá tres facciones en liza: El Reino (formado por humanos, enanos y elfos), Los Clanes (del que forman parte orcos, trolls y bárbaros) y El Pacto (en el que se agrupan los elfos oscuros, las gárgolas y las sombras).


Deberás mantener a tus trabajadores lejos del peligro.


La ambientación y el diseño de criaturas, de lo más atractivo.

¿A QUÉ JUGAMOS?

Los creadores se han tomado muy en serio eso de mezclar dos formas de juego. En muchos niveles te encontrarás con mapas de dimensiones gigantescas con fases en las que deberás enfocar la acción de dos maneras completamente diferentes: desde una perspectiva en tercera persona como la de

Shadow Wars será rol, estrategia, fantasía y control eficaz.


Tus unidades podrán atacar por tierra y por aire.


A tu disposición tendrás un total de 100 habilidades únicas.

cualquier juego de rol o acción armado con las teclas WASD, o a lomos de la archiconocida vista isométrica.

No es un mero capricho de los diseñadores. La partida de *Spellforce 2* estará pensada para combinar escenas propias del rol con otras más cercanas a la estrategia. Así, en una de las misiones tendrás que limpiar una mazmorra de enemigos. Para ello, manejarás un pequeño grupo de personajes mientras resuelves búsquedas secundarias, excelente método si lo que quieres es subir experiencia o recoger los valiosos objetos que andan desperdigados por el mapa. Finalizado el encargo, salimos al exterior y entramos en un nuevo mapa con ánimos y objetivos renovados: construir una base al más puro estilo estrategia en tiempo real.

Estratégicamente hablando, *Shadow Wars* tirará a lo clásico: recolectar recursos, crear soldados, trabajadores, edificios y combatir. Pero a pesar de ello, los desarrolladores han querido introducir interesantes ideas en el género que, aseguran, evitarán el manejo excesivamente denso propio de la primera parte.

Vida fácil

Prueba de ello es la drástica reducción de recursos. Se pasará de siete a tres. Además, será posible asignar tareas a los trabajadores automáticamente: antes de su creación, podrás destinarlos a picar



Shadow Wars ha simplificado la interfaz del primer *Spellforce*.



Los diseñadores aseguran que el juego durará unas 50 horas.



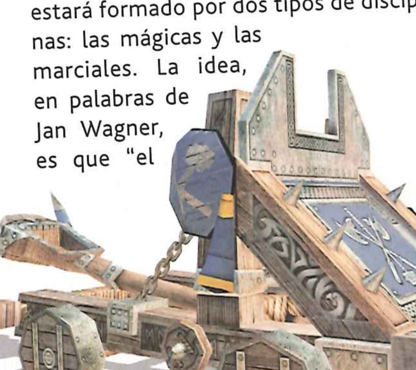
El juego, con sus espectaculares batallas, va a ser todo un festín visual.

piedra, y una vez en pantalla comenzarán su labor preasignada sin tener que ordenárselo.

Y es que los diseñadores han decidido hacerte la vida más fácil. Aquí todo se hará a golpe de clic (agrupar unidades, dar órdenes, ocuparse de la microgestión) sin necesidad de tener que memorizarse complicados atajos de teclado. Mientras que en cualquier juego de estrategia hay que seleccionar al sanador y acercarlo a la unidad herida, la interfaz de *Spellforce 2* será sensible al contexto. Gracias a una serie de retratos de tus hombres situados en la parte superior del monitor, bastará con pinchar sobre uno de ellos para que aparezcan en pantalla las habilidades y conjuros de los que dispone, así como los posibles objetivos en los que aplicarlos. Lo único que tendrás que hacer será pulsar sobre la acción que desees, seleccionar el objetivo y tu hombre obedecerá sin más complicaciones.

Shadow Wars traerá rol, estrategia, fantasía y un sistema de control mucho más eficaz

Esa misma idea, la de simplificar conceptos, se detectará también en el sistema de habilidades, que básicamente estará formado por dos tipos de disciplinas: las mágicas y las marciales. La idea, en palabras de Jan Wagner, es que "el



ENTREVISTA CON JAN WAGNER, PRODUCTOR DE *SPELLFORCE 2*

"SHADOW WARS ABRIRÁ NUEVAS EXPERIENCIAS DE JUEGO"

El máximo responsable del juego aclara algunos detalles sobre *Spellforce 2* y nos da sus impresiones sobre lo que va a representar.

PC LIFE: ¿Qué destacaría del juego?
JAN WAGNER: Una historia muy interesante y, por supuesto, gráficos espectaculares. El rol y la estrategia en tiempo real se complementan de una manera jamás vista en otros juegos.

PCL: ¿Hasta qué punto están relacionadas las historias de *Spellforce 2* y la primera entrega?
J.W.: Encontraremos algunos viejos conocidos, pero se trata de una historia nueva.

PCL: ¿Tendremos más libertad que en el original?
J.W.: Cualquier historia requiere de cierta linealidad, pero habrá más opciones a la hora de resolver ciertas búsquedas y misiones. Además, habrá más libertad a la hora de crear tu héroe, por ejemplo.

PCL: ¿Cómo influirán las búsquedas secundarias en la trama principal?
J.W.: Te darán objetos o armas especiales, te permitirán conseguir mejores precios, etc. También obtendrás experiencia.

PCL: ¿Hasta qué punto aumentará el poder de los Titanes?
J.W.: Serán mucho más fuertes que en el primer *Spellforce*. Podrán acabar con ejércitos enteros con sus hechizos de área o sus ataques. Sólo podrás construir uno a la vez, pero será definitivo.

PCL: ¿Cuáles serán los requisitos del juego?
J.W.: Bastará con un PIII a 1.5 GHz, 512 de RAM y una GeForce 4. Pero si quieres grandes efectos gráficos recomendamos 2.5 GHz, 1 GB de RAM y una tarjeta 6600GT.

PCL: ¿*Spellforce 2* puede llegar a crear escuela?
J.W.: Es realmente el primer juego de rol y estrategia, y no un simple ETR con héroes o un RPG con modo escaramuza. Estoy convencido de que abrirá nuevas experiencias de juego y en el futuro veremos juegos que se mueven en esta misma dirección.


Deberás elegir cuidadosamente las habilidades de los personajes.


Vas a sudar la gota gorda para eliminar a ciertos enemigos.


Habrá un modo cooperativo con una campaña totalmente nueva.


En determinados momentos, participarás en batallas masivas.

desarrollo de los personajes sea más transparente" que en el original.

A pesar de que existirán 100 habilidades únicas, un personaje sólo podrá aprender una por cada nivel de experiencia hasta un máximo de 30. Las consecuencias en el juego de semejante planteamiento serán inmediatas: deberás considerar detenidamente qué camino tomará tu avatar e ir configurando grupos altamente especializados (formados hasta por cinco héroes), que deberán actuar de forma conjunta.

NO HAY TREGUA



Gráficamente, también se dará un importante paso. No cabe duda de que el primer *Spellforce* era uno de esos juegos que entraban por los ojos, pero que también devoraba recursos con pasmosa facilidad. Por la versión que ha llegado a nuestras manos, te podemos asegurar que visualmente sigue siendo un juego de lo más notable y que el motor gráfico es capaz de gestionar sin despeinarse escenarios de alto detalle repletos de unidades.

Incluso a niveles puramente visuales, los diseñadores seguirán aplicado su principio de mezcolanza de géneros: en determinados momentos el juego tendrá toda la pinta de ser un título de rol masivo; en otros pura acción en tercera persona o rol desenfadado que recuerda sin demasiado esfuerzo a *Dungeon Siege*, y, por último, no faltarán las fases propias de la estrategia en tiempo real.

Hasta con el apartado multijugador pretenden sorprendernos sus creadores. El juego contará con algo más que las clásicas escaramuzas. Ni más ni menos que un modo cooperativo que irá un poco más allá de la típica repetición de la campaña principal, y además, en compañía. Y es que *Spellforce 2* permitirá que un total de tres jugadores se den un garbeo y peguen mandobles a lo largo y ancho de una serie de escenarios completamente diferentes, enmarcados además en una trama también nueva. Si le sumas las 50 horas necesarias para terminar la campaña individual, tendrás rol y estrategia hasta que las ranas críen pelo.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Parece que Phenomic ha conseguido subsanar los errores de la primera parte. *Spellforce 2* contará con mejor interfaz y seguirá mezclando inteligentemente rol y estrategia.

A MEJORAR... La inteligencia artificial de algunas unidades todavía debe ser pulida en la última fase de desarrollo.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Crystal Dynamics • EDITOR: Proein • DISPONIBLE: Abril

Lara Croft TOMB RAIDER Legend

Crystal Dynamics tiene ante sí **el reto más grande** de su carrera: resucitar **el universo de la divina** Lara Croft. La consigna es clara. La hoja de ruta marca una vuelta a las raíces, un **viaje a los albores de la saga** para rescatar la esencia del **primer *Tomb Raider***.

POR G. MASNOU

Es la joya de la corona de Eidos. La franquicia más conocida a nivel mundial y la que más ha hecho por popularizar los videojuegos entre los legos a esta forma de entretenimiento. La mayoría de editoras pactarían con el diablo por contar con *Tomb Raider* en su catálogo. Con todo, la saga protagonizada por Lara Croft no pasa por su mejor momento. Seis entregas más un compendio de expansiones y recopilatorios varios en apenas siete años han dinamitado la creatividad de los desarrolladores y la paciencia de los seguidores más acérrimos. *Tomb Raider* necesitaba urgentemente de un golpe de timón y éste parece que se producirá con *Legend*.

Un renovado sistema de controles facilitará el movimiento fluido e intuitivo de Lara.





Lara utilizará tanto las armas como sus movimientos únicos.



El escenario cobra vida gracias al realismo de la física, el agua y el fuego.

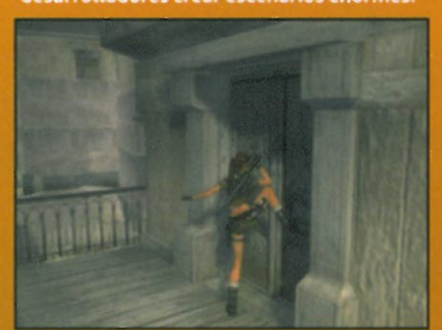
De entrada la compañía británica (ahora propiedad de la productora SCi) ha cambiado el desarrollo de manos: si hasta ahora Core Design se había responsabilizado de dar forma a todos y cada uno de los capítulos de la franquicia, *Legend* corre a cargo de Crystal Dynamics, compañía anglosajona responsable de títulos tan sugerentes como *Pandemonium*, *Gex 3D* o la saga de vampiros *Legacy of Kain*. Sin duda, su virginidad al frente del universo de *Tomb Raider* contribuirá a aportar esas gotas de inventiva y frescura que tanto necesita la saga.

La máquina del tiempo

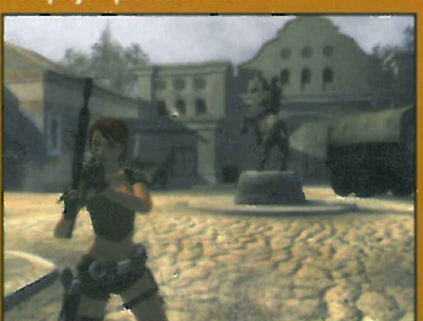
Legend será un retorno al pasado, una apuesta de Crystal Dynamics por recuperar el espíritu y las buenas maneras del primer y genuino *Tomb Raider* y, en especial, por resucitar el encanto de su heroína. Toby Gard, diseñador principal de *Legend* y creador original de la fémina, ha realizado una extensa búsqueda del alma original del personaje, redescubriendo antiguas encuestas de opinión, realizando nuevos estudios, tomando nota de cientos de apasionadas peticiones y leyendo cada línea publicada sobre la protagonista. "El personaje de Lara Croft es resistente y totalmente irresistible. En *Tomb Raider: Legend* exploramos los principales rasgos de su



El nuevo motor gráfico ha permitido a los desarrolladores crear escenarios enormes.



Los rompecabezas serán mucho más complejos que los de antaño.



Lara Croft lucirá varios modelitos a lo largo de la aventura.



En *Legend* Lara visitará una amplia variedad de escenarios exóticos.

personalidad para revelar aquella Lara Croft que los jugadores esperan ver: una chica atlética, inteligente, divertida y aventurera". En definitiva, una Lara más humana, lejos de las medidas imposibles de antaño, con texturas realistas, detallados rasgos faciales, ojos muy vivos y movimientos fluidos que le permitirán moverse con elegancia y precisión a través de los escenarios.

Ruinas milenarias

Uno de los aspectos más criticados de los anteriores *Tomb Raider* era la carencia de niveles ubicados en ruinas arqueológicas y tumbas. Los niveles urbanos que atestaban *Chronicles* y *El ángel de la oscuridad* no poseían el mismo atractivo que las antiguas tumbas de América del Sur del primer *Tomb Raider*, y eso es algo que los desarrolladores de Crystal Dynamics saben perfectamente. *Legend* tendrá uno o dos niveles ambientados en la ciudad, aunque el resto seguirán los dictámenes de la vieja escuela, con antiguas tumbas y ruinas en montañas nevadas. Allí, cual Indiana Jones, Lara Croft tendrá que hacer frente a lanzas ocultas, pedruscos rodadores, suelos quebradizos y un montón de inesperadas sorpresas que surgirán por el camino.

Tomb Raider: Legend incluirá un 30 por ciento de acción y un 70 de elementos de aventura

Más cosas en común con el primer *Tomb Raider*: una mecánica de marcada naturaleza aventurera. Según Toby Gard, *Legend* incluirá un 30 por ciento de acción y un 70 de elementos de aventura. "Aunque no dudará en desenfundar sus pistolas cuando haga falta, la nueva Lara prefiere enfrentarse a los problemas utilizando su inteligencia y habilidades físicas". Si en los anteriores capítulos la mayoría de rompecabezas se cimentaban en bloques e interruptores, ahora la mayoría de puzzles tendrán una solución basada en la física. Lara tendrá que utilizar su (perfecto) peso e

LAS EDADES DE LARA

Este 2006 se cumple el décimo aniversario de Lara Croft. A diferencia de la mayoría de mortales, la heroína creada en 1996 por Core Design gana con los años, tanto en aspecto cómo en número de polígonos. Aquí tenéis una evolución paso a paso de la bella fémina, desde su aparición en el primer *Tomb Raider*, hasta el inminente *Legend*.

TOMB RAIDER (1996)



TOMB RAIDER II (1997)



TOMB RAIDER III (1998)



TOMB RAIDER: The Last Revelation (1999)



TOMB RAIDER: CHRONICLES (2000)



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD (2003)

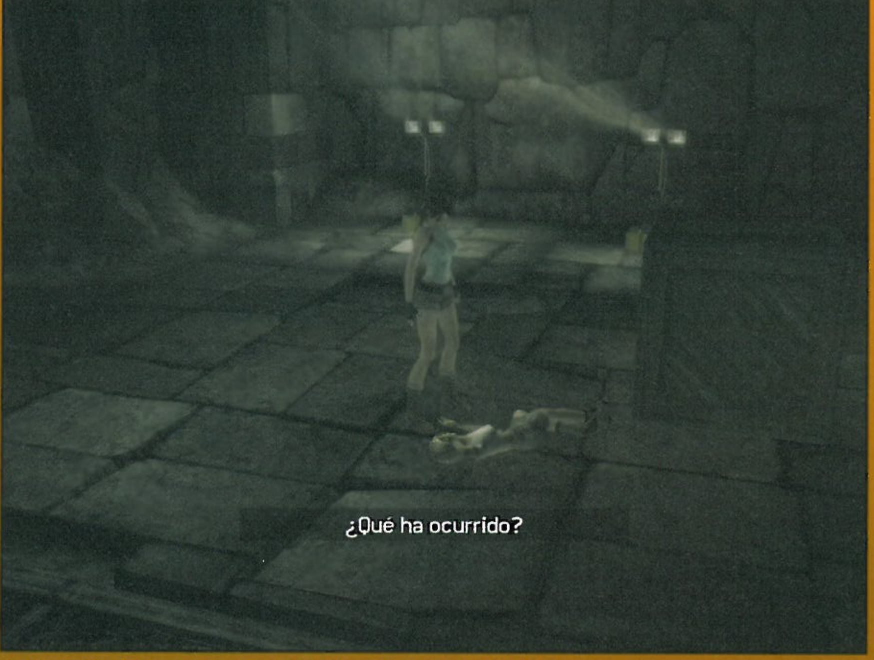


TOMB RAIDER: LEGEND (2006)




Podrás interactuar sobre cualquier superficie.


La aventura empezará con Lara buscando una reliquia en América del Sur.



La duración de esta entrega rondará las 12-14 horas de juego.

DE CARNE Y HUESO

Se llama Karima Adebibe y será la nueva imagen de Lara Croft. Sus 20 estupendos años, ojos azul verdosos y espectacular pelo castaño han sido suficientes credenciales para ser la elegida entre miles de aspirantes de todo el mundo. Según ella, parecidos con el personaje poligonal no le faltan: "Además de mi lado femenino, también en el fondo soy un poco 'chicazo', y me encantan los retos en deporte y aventura. Si tengo la oportunidad, siempre me apunto a un viaje y me gusta conocer nuevas culturas. También me comparo con Lara en mi sentido del humor, un tanto seco, y en que no se lo ponemos nada fácil a los hombres". Si ella lo dice...



(inusitada) fuerza para interactuar con monstruosos mecanismos.

Lo nunca visto

Una de las principales novedades de *Tomb Raider: Legend* será la introducción de las llamadas secuencias de superacción. Escenas seudointeractivas inspiradas en juegos como *Dragon's Lair* o *Shenmue*, en las que el jugador tendrá que presionar una serie de teclas en un orden concreto y con un tiempo de ejecución limitado para determinar si Lara realiza con éxito una hazaña atlética o muere en el intento. Más allá de añadir un poco de variedad en el desarrollo, estas escenas harán las delicias de los aficionados al gore y al sadomasoquismo permitiendo contemplar a la heroína morir de mil y una forma distintas. Por supuesto, habrá a quien le guste menos que un helado de potaje.

Para esta séptima entrega, Lara contará con una serie de nuevos artilugios que le ayudarán en sus tareas como exploradora. Por ejemplo, *Legend* incluirá por fin una linterna con la que iluminar los lugares más oscuros y recónditos del escenario, algo que los anteriores *Tomb Raider* pedían a gritos. Habrá también un dispositivo de análisis de terreno (llamado RAD) y un curioso cable magnético que el jugador podrá utilizar para escalar o realizar diversas maniobras a lo largo del juego. "Además, Lara puede utilizar el cable como arma, arrojándolo a la cintura de los enemigos para arrastrarlos hacia un abismo o para atraerlos hacia ella y poder luchar cuerpo a cuerpo".

Ya desde el inicio de la aventura Lara llevará en la cadera dos pistolas de munición ilimitada, aunque podrá recoger el arma de cualquier enemigo abatido, como por ejemplo un rifle, una escopeta o un lanzagranadas, hasta un total de siete armas distintas. Para añadir un poco de realismo a la fiesta, los desarrolladores han dado al traste con el inventario de capacidad infinita, permitiendo a Lara llevar encima tan sólo un arma a la vez.

Lo ESENCIAL

A SEGUIR... *Legend* incluirá todo lo que hizo del primer *Tomb Raider* un clásico: una protagonista carismática y ágil, monumentales niveles y rompecabezas de complejidad abismal.

A MEJORAR... Las secuencias de acción no gustarán a todo el mundo, como tampoco que Lara sólo pueda llevar un arma.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Spellbound Software • EDITOR: Atari • DISPONIBLE: Abril

DESPERADOS 2

Cooper's Revenge

El Oeste **está de moda**. Y las plumas. Tranquilo, que no han versionado *Brokeback Mountain*. Va **de indios y vaqueros**. Y de **estrategia táctica** como manda el clásico *Commandos*. O sea, que más que de pistolas, vas a tener que **tirar de cerebro**, forastero.

POR A. SALAS

Spellbound, la desarrolladora alemana responsable de *Desperados: Wanted Dead or Alive*, ha tardado en desenfundar, pero estaba claro que el éxito que supuso su obra merecía un disparo certero. Con más de 320.000 unidades vendidas sólo en Europa, no había que ser ningún lince para pensar en una secuela. Y efectivamente, aquí la tenemos. Bajo el subtítulo de *Cooper's Revenge*, esta nueva obra nos volverá a traer la estrategia al estilo *Commandos* con un enfoque totalmente nuevo que aporta muchas y suculentas mejoras.

La máxima de Hawkeye es "donde pongo el ojo, pongo el hacha".



La vista en tercera persona añadirá nuevas posibilidades tácticas.

La vida en el fuerte es dura. Por eso nuestro amigo tiene cara de estreñido.

PUNTOS DE VISTA

Desperados 2 ofrecerá una experiencia de juego mejorada respecto a su primera entrega. Para ello, el primer piso que se ha remodelado ha sido el de la jugabilidad, y más concretamente su sistema de control y cámaras. Si en el primer título sólo podíamos ver la acción desde una perspectiva isométrica pivotable, esta vez se ha decidido ir un paso más allá incluyendo también una vista en tercera persona. Mediante este nuevo enfoque, podrás aproximarte mucho más a la acción y planear tus tácticas con más precisión. Y, por supuesto, ver los resultados de tus sesudos cálculos como si asistieras a un documental de los mejores momentos de la filmografía de Sergio Leone.

La historia también nos deparará sorpresas y giros de guión inesperados. En esta ocasión, el sheriff de la región encuentra, día sí día también, los cuerpos de habitantes muertos sin motivo aparente. Como en aquella época los hombres civilizados no se duchaban ni sabían de corrección política –recuerda: se afeitaban con la navaja de despellejar conejos, confundían mujeres con mulas, etc.–, no tardan en cargar los muertos (¿a quién si no?) a los indios.

John Cooper y sus hombres emprenderán una investigación que librará a los pieles rojas de toda culpa. Y es que nuestros protagonistas determinarán que los indios sólo son culpables de haber inventado el vestuario favorito de Normal Duval. Y no sólo eso: Cooper descubrirá que las muertes


Si eres de los que disfrutan haciendo el indio, éste será tu juego.


Aquí llega el vaquero chulito del barrio. Veremos cuánto le dura...


Algunas de las misiones tendrán lugar cuando los gatos son pardos.


El nivel gráfico mejorará notablemente respecto a su antecesor.

TRAYECTORIA ESTRATEGA

Tablas no les faltan a los chicos de Spellbound. Échale un vistazo a su currículum de títulos.

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE (2001)

La opera prima de Spellbound no podía haberles ido mejor. Su estilo de juego, muy similar al de *Commandos*, y su atractiva ambientación le hicieron un hueco entre los juegos destacados del año.





ROBIN HOOD: LA LEYENDA DE SHERWOOD (2002)

El héroe de las calzas verdes también tuvo su momento de protagonismo en este juego. Más de 30 misiones no lineales y una jugabilidad muy parecida a la de *Desperados*.

CHICAGO 1930 (2003)

El mundo de los mafiosos sirvió de telón de fondo para este título en una nueva vuelta de tuerca de la misma fórmula de juego. Contaba con un buen argumento y un atractivo aspecto, aunque la interfaz era mejorable.



de los habitantes están relacionadas de algún modo con su propio pasado.

Cóctel de habilidades

Uno de los atractivos de *Desperados 2* será el gran abanico de habilidades especiales de sus personajes. A saber, un total de seis acciones por héroe. Por ejemplo, la guapa Kate O'Hara contará con una de las mejores armas con las que combatir a un sucio vaquero: la seducción. Esto le permitirá, entre otras cosas, usar sus encantos para despistar a los enemigos y pasar por su lado sin levantar sospechas. Aunque si la cosa se pone fea, siempre podrá echar mano de sus polvos de maquillaje especiales, capaces de tumbar a un hombre o, en casos más peliagudos, de la pequeña pistola que oculta en el liguero.

En esta ocasión la interacción con los elementos del decorado será mucho más profunda

Los poblados del salvaje Oeste aparecerán perfectamente recreados y muy bien modelados. Gracias al nuevo motor gráfico 3D, desde el clásico *saloon* hasta la barbería lucirán mejor que nunca, sin descuidar los alrededores del asentamiento. Y es que los paisajes son dignos de mención, ofreciendo vistas espectaculares llenas de vida (o de muerte, si es que pasamos por uno de los aterradores pueblos fantasma).

Cañones, desiertos, montañas... todos estos escenarios han sido mimados hasta su último detalle. Por otra parte, la iluminación le hará ganar muchos enteros al conjunto gráfico, especialmente al anochecer, cuando el juego de luces y sombras se apreciará en mayor medida. Pero no todo queda en escenarios bonitos y modelos renovados. En esta ocasión la interacción con los elementos del decorado será mucho más profunda, lo que dará pie a escenas totalmente peliculeras durante el transcurso del juego.

En resumen, un título que apunta alto y que promete tardes de alegría a los amantes de la estrategia más táctica. Los fans del primer *Desperados* no deberían quitarle ojo de encima, así como los estrategas que quieran aportar algo de acción a sus vidas.

Lo ESENCIAL

A SEGUIR... Las mejoras gráficas, la variedad de escenarios y sobre todo la posibilidad de alternar la vista isométrica con la perspectiva en tercera persona.

A MEJORAR... Está por ver si la inteligencia artificial estará a la altura de la calidad general. La interfaz y su facilidad de uso también es una incógnita.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Aspyr Media • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **DISPONIBLE:** Abril

TRUE CRIME

New York City

La hermandad de **los amigos del crimen verdadero** se ha cansado del buen tiempo de Los Ángeles. Y es que la violencia casa mejor con **la turbia Nueva York**. Además, con esos índices de criminalidad, **un poli corrupto más** no desentonará ni un poquito.

POR G. MASNOU

Marcus Reed dispara primero y, sólo a veces, pregunta después.



Marcus Reed pondrá a prueba el catálogo de vehículos en nombre de la ley.

Poca broma cuando hablamos de *Grand Theft Auto*. Rara es la semana en la que no acapara algún titular. A ningún buen jugador se le escapan sus siglas mágicas. Además, los más de 32 millones de copias despachadas desde la aparición de la primera entrega en 1990 han convertido la franquicia de Rockstar Games en todo un referente en la industria de los videojuegos.

A la hora de buscar la fórmula del rendimiento seguro, esta tríada alfabética, *GTA*, es más segura que invertir en funerarias. Sus creadores han encontrado no la gallina, sino los avestruces de los huevos de oro, y esto en un negocio en el que desarrollar un videojuego equivale muchas veces a arriesgar millones y millones de euros no tiene precio.

No es de extrañar entonces que a la saga más criminal y políticamente incorrecta de la historia del software lúdico le salgan decenas de clones dispuestos a emular idénticos logros creativos y, especialmente, económicos. *Mafia*, *El Padrino*, *Total Overdose*, *Driver 3* o *Gun* forman parte de una larga lista de imitadores. Muy pronto



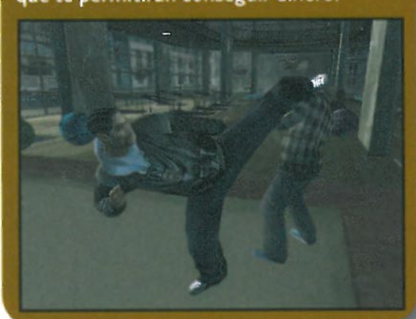
Algunas persecuciones terminarán en las profundidades del metro.



Los jugadores más expeditivos no durarán en desenfundar el arma.

EL CLUB DE LA LUCHA

Además de las misiones principales, *New York City* encerrará decenas de variopintas tareas secundarias. Una de las más curiosas y divertidas es la participación de Marcus Reed en peleas clandestinas en los subterráneos de algunos locales de mala muerte. Combates a puño limpio contra una serie de contrincantes de habilidad ascendente que te permitirán conseguir dinero.





Los entornos interiores sorprenden por su nivel de complejidad y acabado.



New York City rebosará violencia, malos modos y diversión.



Una vez los delincuentes estén esposados, dejarán de ser un peligro.

habrá que sumar a la lista *True Crime: New York City*, que aspira a mejorar los resultados del discreto *True Crime: Streets of LA*.

Brian Clarke, productor de *True Crime: New York City*, está dispuesto a contagiarnos su entusiasmo: "Hemos agregado una tonelada de nuevos contenidos. Además de potenciar la variedad de crímenes y de delitos que se perpetran diariamente en Nueva York, se ha realizado un auténtico esfuerzo por realzar la sensación del jugador en el ambiente de una ciudad real".

Una de las novedades más importantes del título radicará en la incorporación de más de 1.000 localizaciones interiores, una característica que, según Clarke, "añadirá una dimensión completamente nueva al juego, permitiendo al usuario perseguir y detener a los criminales tanto en el interior como en el exterior de algunos edificios, así como visitar variedad de tiendas y almacenes en los que invertir el dinero acumulado".

Pasar por las manos del barbero para cambiar el corte de pelo, acudir al sastre para modernizar la vestimenta, adquirir un coche y potenciar sus características, aumentar el arsenal de armas, comprar viandas con las que mejorar la salud o adquirir en las tiendas (de lo poquito legal que haremos) la banda sonora que te acompañe a lo largo del juego serán algunas de las posibilidades en *New York City*.

Poli bueno, poli malo

Protagonizada por Marcus Reed, un antiguo criminal que busca su redención incorporándose al cuerpo de policía de la ciudad, esta segunda entrega de *True Crime* ahondará un poco más en el tema de la doble moral. Serán muchas y variadas las ocasiones en que deberás decidir a qué lado de la legalidad te sitúas. De ti dependerá actuar dentro o fuera de los límites de la ley.

Serán muchas las ocasiones en que deberás decidir a qué lado de la legalidad te sitúas

Como en el juego anterior, podrás utilizar métodos mortales, si quieres ir al infierno de los píxeles, o no mortales si deseas ser bueno. No obstante, los que elijan el lado oscuro descubrirán en *New York City* un montón de atractivas propuestas. "Por ejemplo, Marcus podrá recoger evidencias de los criminales y, en lugar de entregarlas a sus superiores, venderlas en una casa de empeño". Los policías malos también podrán extorsionar a los dueños de las tiendas, aceptar todo tipo sobornos o romper las luces de los coches para luego multarlos con una importante suma de dinero.

Aunque encarnando a un mal poli el jugador tendrá muchas gratificaciones, no faltarán los incentivos para que te demuestres a ti mismo que Roldán pudo evitarlo. Además de un interesante sueldo, jugar de forma honrada comportará un rápido aumento de rango, permitiendo acceder a un nuevo y mejor arsenal de armas, vehículos y estilos de lucha cuerpo a cuerpo. "Los malos policías también podrán acceder a todo este material, pero de forma algo más laboriosa y lenta", explica Brian Clarke.

Con *True Crime: New York City*, Aspyr Media aspira a crear una ciudad increíblemente realista. Un safari humano en el que el usuario disponga de total libertad para establecer la justicia de la forma que considere más rentable para su conciencia: por las buenas o por las malas. ¿Serás capaz de sobrellevar los remordimientos?

Lo esencial

A SEGUIR... Una ciudad de Nueva York que vive y respira y múltiples posibilidades de practicar el mal: chantaje, extorsión, abuso de autoridad, etc.

A MEJORAR... La física del juego: en interiores el protagonista se desplaza a la velocidad de Speedy González y los vehículos no transmiten sensación de peso ni robustez.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Rebellion • **EDITOR:** Proein • **DISPONIBLE:** Abril

ROGUE TROOPER

El mundo está en guerra desde Adán y Eva. Y aunque haya un cómic, infantería genética y planetas exóticos de por medio, **todo está inventado**. Avanza, destruye al enemigo y **honra a tus muertos**. ¿Y qué? ¿Le pides originalidad a **una buena peli de acción**?

POR M. GONZÁLEZ

Rebellion es una compañía de claros altibajos. Lo mismo asombra al mundo con su excelente *Alien vs Predator* que crea el insípido *Sniper Elite*. Claro que también se atreve con los infiernos del software con una aberración del tamaño de *Judge Dredd: Dredd vs Death*. Así que ante *Rogue Trooper* lo primero que cabe preguntarse es por qué punto de su curva sinusoidal nos sorprenderán en esta ocasión. Por suerte, parece que esta vez toca remontar el vuelo.

Comencemos por diseccionar la historia, ya que tiene la suficiente miga. *Rogue Trooper* basará su guión en los cómics del mismo nombre, nacidos de la mano de Gerry Finley-Day y Dave Gibbons. En ellos se nos cuenta la historia de la I. G. (infantería genética), soldados modificados genéticamente para resistir las duras condiciones del tóxico planeta Nu y, entre otras peculiaridades, tener la piel azul y no ser pitufos.

NORTE Y SUR

Cómo no, Norte y Sur están enfrentados. Los norteños son los malos, más que nada por el acento alemán, porque les gustan las insignias de corte totalitario y porque a lo largo de todo el juego intentarán matarte. Los sureños son los buenos, porque... bueno, porque sí, tampoco se dan más explicaciones al respecto. Ellos fueron quienes crearon la I. G. De entre sus filas también surgirá el traidor y némesis de la historia, un general que sirve las cabezas de la infantería genética en bandeja al enemigo. Así presenciarás en el primer nivel del juego, y con una lagrimita, cómo todos tus compañeros de armas son aniquilados en una emboscada. El protagonista de la historia será Rogue Trooper, único superviviente de la escabechina, que emprenderá un viaje a través de los desolados paisajes de Nu en busca del traidor.

Para la labor contará con la ayuda de tres de sus coleguitas azules. ¿Pero no estaban todos muertos? Sí, pero no. La I. G. cuenta con biochips que almacenan la personalidad de los soldados y que les permiten seguir viviendo tras la muerte en


La mejor forma de acabar con los malos será desde la trinchera.


Más chulo que un ocho, Rogue Trooper pasará de armaduras.


En ocasiones estarás al mando de una torreta móvil.

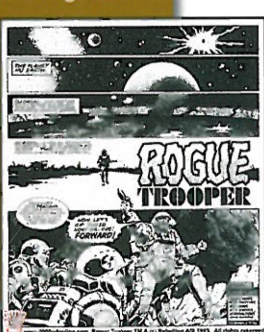


Por detrás y sin avisar será mortal, pero indoloro y discreto.


Lástima que no haya una cabina cerca... qué bien me iría un ataque aéreo.

EL PADRE DE LA CRIATURA

Si quieres echarle un vistazo al cómic, puedes leer la primera entrega en www.bbc.co.uk/cult/comics/2000adstrips/rogue/roguetrooper01.shtml. *Rogue Trooper* sigue un corte clásico de muy buenos (el protagonista) contra muy malos (el resto), con influencias directas de la guerra de secesión (la distinción entre norteños y sureños, y los nombres de algunas batallas), Vietnam (en la apariencia de los soldados y en el ambiente general de guerra perra e inútil) y de la Segunda Guerra Mundial (los norteños deben de ser primos hermanos de los nazis, como poco). Si eres de los que siente pasión por los cómics de corte más marcial y hermanos bastardos de Rambo, no te lo puedes perder.



forma de sugus de silicio. Acoplando los chips a su arma, su mochila y su casco, Rogue Trooper podrá oírlos berrear a lo largo de la aventura y servirse de su ayuda.

Gunnar, acoplado al rifle, permitirá convertirlo en una torreta automática. Bagman, desde la mochila, actualizará tus armas y podrá curar tus heridas. Y Helm, con residencia en el casco, podrá desbloquear puertas y crear un señuelo holográfico para timar a los francotiradores. Y si buscas realismo, te pasas por www.soldados.com, que buscan gente. O por www.army.mod.uk, que pagan mejor, claro.

No ha sido diseñado para avanzar a lo loco, pero tampoco para que tengas que ir con pies de plomo

CUERPO A TIERRA

El juego recurrirá a la perspectiva en tercera persona y la mecánica será similar a la vista en *Kill.Switch*. Por lo que hemos podido comprobar en la versión del juego a la que hemos tenido acceso, *Rogue Trooper* no ha sido diseñado para que puedas avanzar a lo loco, pero tampoco para que tengas que ir con pies de plomo despellejándote la espalda contra cada pared.

En el universo de las armas, el protagonista estará bien servido pese a sólo contar con una mísera pistola y un fusil. Y decimos que no le faltará de nada porque su fusil podrá adoptar diferentes formas: fúsil de asalto, recortada, mortero, lanzamisiles y arma de rayos. Cada modalidad de disparo tendrá su enemigo y su ocasión pertinente. Respecto a la munición, no te preocupes, ya que Bagman podrá crear más para ti. Aunque, a cambio, deberás ir recogiendo restos metálicos de los caídos. Multijugador lo habrá, pero sin demasiado entusiasmo, sólo modo A Muerte.

En el terreno gráfico, tendrá mejor aspecto que otros productos multiplataforma, ya que la referencia parece ser Xbox. Al menos tu tarjeta no bajará de 75 frames por segundo ni cuando se arme la de Troya en pantalla. Como guinda, el arte gráfico del cómic al servicio del juego y no al revés.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... La ambientación del cómic junto a una mecánica de juego a lo *Kill.Switch*, aunque mejorada. Acción en tercera persona de la buena.

A MEJORAR... Se nota que estamos ante un lanzamiento multiplataforma sobre todo en los gráficos, aunque al menos recuerdan más a Xbox que a PlayStation2.


GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Techland • EDITOR: Take Two • DISPONIBLE: Abril

CHROME
Specforce

¿En qué se parece **un juego de acción** a un telediario? Pues en muchas cosas. Para empezar, el futuro pinta peor que **un cuadro de Ronaldo**. También **comparten guerra**, inventos, mal tiempo, etc. La gran diferencia es que el único drama real aquí es **dejar de jugar**.

Por M. González

Si no te gustan los escenarios cerrados, éste será tu juego.

Desde *Halo* la presencia de vehículos es prácticamente obligatoria.

El título que nos ocupa viene a ser una precuela de *Chrome*. Como te lo regalamos hace muy pocos números, no nos detendremos a explicarte los entresijos de aquel recital de acción y muerte. Bueno, te diremos lo que ya te imaginas: el protagonista de la historia será el mismo, pero más joven y con patillas. Y la organización que se oculta tras la palabreja del subtítulo es una unidad militar de elite de la Federación (una especie de ONU futurista). Su misión es vigilar de cerca a las megacorporaciones que amenazan con convertir los mundos que terraforman en pequeños reinos feudales (ríete ahora de nuestras opas hostiles).


Poder en lata

Para que se note que la acción transcurre en el futuro, los Specforce irán a la última, o sea, embutidos en armaduras SAP4. Poca broma con las corazas: un escudo de serie, un sistema de reconocimiento de objetivos para que dispares sólo a los malos y un buen surtido de drogas autoinyectables para acelerarte el pulso cuando sea necesario. Todo lo que se necesita para convertir al cartero de tu barrio en un Chuck Norris enlatado.

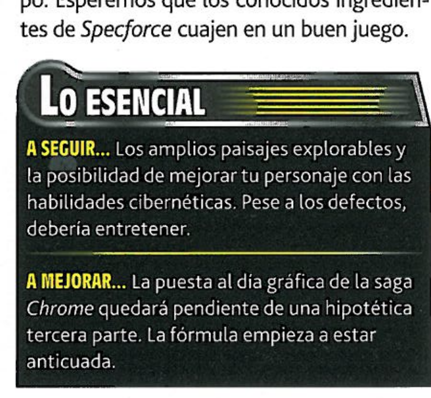
A la hora de repartir, que vivan los clásicos. A tu disposición tendrás las armas míticas del género: pistolas, rifles de asalto, lanzagranadas... Y si con ellas no te bastas, podrás también tirar de vehículos para nos ser menos que *Halo*: motos gravitatorias, tanquetas e incluso algún que otro robot de asalto.

Visto lo visto y a la espera de una versión final, no parece que vaya a despuntar en los gráficos. Con todo, veremos qué da de sí finalmente un motor mejorado. Eso sí, compartirá muchos de los hallazgos del original y, por tanto, podrás explorar inmensos escenarios naturales, que no harán sombra a *Far Cry* pero que tienen su punto.

También es verdad que la fórmula vendrá enriquecida con un multijugador a 32 bandas con diversos modos de juego. Algunos detalles "made in *Deus Ex*" redondearán el invento: contendrá un inventario y algunas habilidades cibernéticas que echarse al cuerpo. Esperemos que los conocidos ingredientes de *Specforce* cuajen en un buen juego.



Los Specforce no serán nadie sin su armadura de lata.


Lo esencial

A SEGUIR... Los amplios paisajes explorables y la posibilidad de mejorar tu personaje con las habilidades cibernéticas. Pese a los defectos, debería entretener.

A MEJORAR... La puesta al día gráfica de la saga *Chrome* quedará pendiente de una hipotética tercera parte. La fórmula empieza a estar anticuada.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Monte Cristo • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **DISPONIBLE:** Abril

CITY LIFE

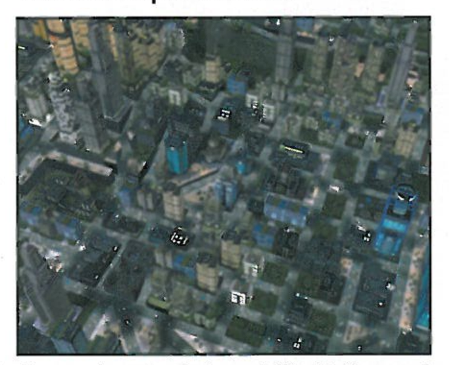
Vamos a **jugar a las casitas**. Pero a lo grande. Ojo, que no te bastará con emular a Foster o Calatrava. Aparte de urbanismo, tendrás que dar **lecciones de urbanidad**. Y como **el cliente siempre lleva razón**, más vale **que no se sulfuren** tus ciudadanos.

POR X. PITA

Los habitantes estarán divididos en seis grupos sociales diferentes.



La cámara permitirá visualizar los entornos como si de mapas se tratasen.



Por mucho que admires a Julián Muñoz, aquí deberás tratar a los ciudadanos por igual.

No se les puede negar optimismo: los desarrolladores franceses de Monte Cristo no se cortan ni un pelo a la hora de afirmar que su *City Life* revolucionará las bases del género al que pertenece, la gestión de ciudades. Es muy pronto para saber qué hay de fe, de cierto y de puro marketing, pero lo que sí es verdad es que al menos el juego traerá consigo un puñado de buenos y nuevos detalles.

NO TAN MAXIS

Aunque resulta inevitable pensar en *SimCity*, lo cierto es que *City Life* no se parecerá tanto a la obra de Maxis. Así, el juego estará enfocado más hacia la gestión de la población que a la construcción y mantenimiento de los edificios. Como en los últimos juegos de gestión urbanística que han salido a la calle recientemente (*Tycoon City: New York*), lo que primará aquí es conocer las necesidades y los gustos de los ciudadanos y actuar en consecuencia.

Los habitantes estarán divididos en seis grupos diferentes (aristócratas, artistas, obreros, etc.) y, como en la vida misma, se gustarán o se repelerán entre ellos. Ése será el gran reto de *City Life*: conseguir que tu urbe crezca y que sus vecinos permanezcan en ella felices y con sus necesidades (comercio, salud, medio ambiente, seguridad y diversion) completamente cubiertas. En otras palabras, tendrás que mantener la armonía entre las clases, además de encargarte de las clásicas tareas de formación de una infraestructura de servicios municipales, escuelas y centros de ocio.

La mecánica de la partida tendrá pocos secretos: una campaña que avanza mientras te haces cargo de misiones con objetivos variables. Valga el siguiente ejemplo: tuvimos que llenar un lujoso edificio de ricos inquilinos. Al principio, fácil. La cosa se complicó cuando una masa increíble de "sin techo" comenzó a vagabundear por los aledaños del inmueble y nosotros nos vimos en la cruel tesitura de... ¿Qué esperabas? Todos tenemos un precio. Y en este caso lo primordial era salvaguardar los intereses de los pudientes.

Gráficamente el juego se moverá en completas tres dimensiones y presentará edificios y calles con un nivel de detalle notable. Lo mejor es la libertad con la que podrás navegar por sus rincones gracias al zoom y a una cámara capaz de rotar por el escenario.



Los edificios del juego tendrán un alto nivel de detalle.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Interesante división de la ciudadanía en seis clases diferentes a las que habrá que contentar. Además, promete un motor gráfico capaz de gestionar grandes escenarios.

A MEJORAR... Como sucede en muchos de los gestores de construcciones, las misiones corren el riesgo de acabar siendo excesivamente repetitivas.

ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

24 DE FEBRERO: Es lo bueno de tener varios corresponsales en una misma ciudad, que se controlan unos a otros. Un pajarito nos ha comentado que Pita está recogiendo percebes en lugar de darle al teclado. Eso sí, para consumo propio... Faltaría. Casi al mismo tiempo, un e-mail nos pone sobre aviso: Masnou ha salido de los límites de su pueblo.

2 DE MARZO: Desmentido, no era Masnou el sujeto que abandonaba en tractor la bella localidad de Arbúcies. Sin embargo, tampoco aparece por casa ni por el bar... ¿Dónde está Masnou? ¿A quién le enviamos un par de aventuras? Font aprovecha para contar un ligue de cuando los cubatas se servían en blanco y negro. Estampida general.

13 DE MARZO: El Inefable se pasó con las galletas de fibra que la redacción vecina nos regaló con tanto cariño. Hoy ha aparecido a las tantas y del mismo color de cara que Blas. ¿O era Epi? Aquí nadie se aclara. Bueno, el flaco con malas pulgas. Con esto nadie dice que el Dire tenga pulgas ni piojos ni nada... En fin, no hemos dicho nada.

17 DE MARZO: Han encontrado a Masnou. Al parecer el desertor Sánchez se lo había llevado a la Costa Brava con la intención de descubrirle la vida loca. Tras una operación coordinada por Navarro con el apoyo logístico de las novias de estos dos individuos, todo vuelve a la normalidad. De nuevo PC Life se impone como salvaguarda moral y lúdica. ¡Bien!

CAZA Y CAPTURA



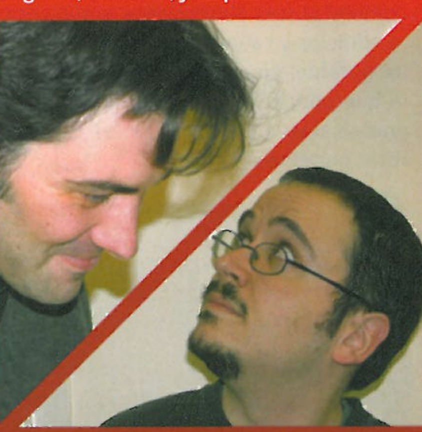
Nuestro experto en simulación se picó. Tenía que pasar un Airbus A380 por debajo del Golden Gate. Y la imagen ilustra que el tamaño no importa... porque Artigas no es que tenga la cabeza grande, pero a dura no hay quien le gane.

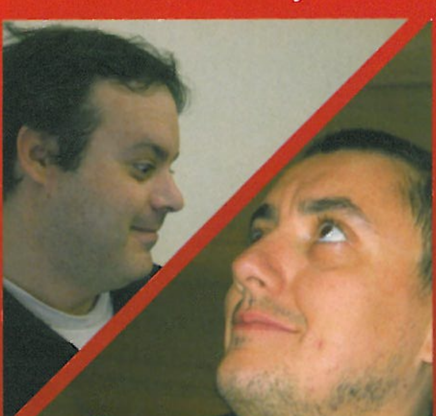
JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *frikis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







T.L. ALARCÓN ➤ Un tipo del renacimiento en pleno siglo XXI. Videojuegos, música, Internet... El hombre sabe de todo.

D. GÓMEZ ➤ Otro profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



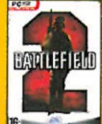
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



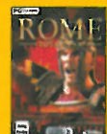
THE MOVIES
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y repleta de posibilidades.
www.themoviesgame.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Indispensable.
www.civ4.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

ROL





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Un universo accesible, profundo, precioso e inmenso. Impresionante.
elderscrolls.com

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

CARRERAS

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de elite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com/official/nfs/underground2

SIMULACIÓN



FALCON 4.0: ALLIED FORCE
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono.
www.lead-pursuit.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

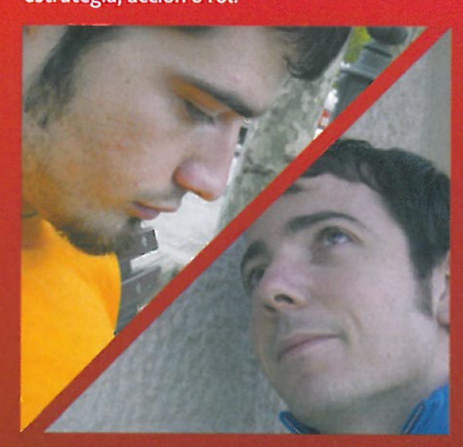


Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

1

Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

X. ROBLES ➤ Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.



A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



A. SAYALERO ➤ Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.



The Elder Scrolls IV
OBLIVION

Prácticamente todas las entregas de *The Elder Scrolls* han sido nombradas **juego de rol del año**. Tanto éxito suele acabar matando la creatividad y la capacidad de sorpresa. Pero no es el caso. ***Oblivion*** supone **un nuevo salto cualitativo**. Estás ante el mejor **espectáculo de rol** de la historia.

POR A. SAYALERO

Hay que fastidiarse con los agoreros. Decían que iba a estar repleto de fallos, que sólo gustaría a los roleros más experimentados y que decepcionaría al resto del público. O Luego estaban los escépticos, cansados de escuchar falsas promesas sobre títulos mediocres. Consideraban que el término "revolución" estaba más desgastado que el trabuco de Curro Jiménez. Ya tenemos la respuesta para ambos especímenes: jugadlo, os dejará sin palabras.

Si nunca has probado un juego del género, no te preocupes. Se ha rediseñado la interfaz respecto a las anteriores entregas de forma que cualquier hijo de vecino pueda sentarse ante su monitor y hacerse con el control casi sin darse cuenta. La curva de aprendizaje se ha ajustado tanto que resulta tan natural como efectiva.

¿Cuál es tu *Oblivion*?

Un momento, ¿se han atrevido a simplificar miserablemente una saga mítica? ¿Han traicionado a aquellos que dedicaron meses y meses a disfrutar de *Morrowind*? Rotundamente no. Siguen estando ahí los 9 dioses, 4 gremios, 10 razas jugables, 8 atributos, 21 habilidades (de combate, de sigilo y mágicas, 7 de cada), 21 clases predefinidas, 6 escuelas de magia, hechizos a la carta, 8 teclas configurables de accesos rápidos, combos de ataque... toda la complejidad que quieras o, dicho de otro modo, tantas formas de jugar como jugadores. Habrá quien prefiera ser un pícaro que se defienda por igual en las sombras y en las negociaciones, y habrá



Nada mejor que un buen caballo para recorrer grandes distancias.





No lo tengo claro, ¿mi acero será suficiente?



Hasta el más ínfimo detalle se ha plasmado con solvencia.



Bienvenidos al infierno. Ned Flanders nunca estuvo aquí.

quien presuma de ser un poderoso hechicero que incinere lo que se le ponga por delante. También habrá lugar para aquel que recurra a su pericia en la alquimia para crear pócimas y venenos de efectos sorprendentes, y habrá a quien le baste con una buena espada y grandes músculos para utilizarla.

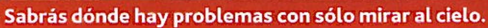
Vale, es cierto, hay cosas que han cambiado. Ahora puedes usar el tránsito rápido por el mapa (ojo, el tiempo sigue pasando en Tamriel como si te desplazases normalmente) para viajar entre lugares conocidos siempre que no estés dentro de una mazmorra o combatiendo. Además, dispones de una brújula muy útil que te hace la vida más fácil. También se ha mejorado mucho la opción de jugar en tercera persona, alternativa muy útil cuando estás cabalgando.

A estas alturas debes preguntarte si es complicado o accesible. ¿Hardcore o no? Ahí está el milagro. Para lograr la inmersión es tan necesario que haya infinidad de opciones como evitar que el sistema de juego o el control se conviertan en un obstáculo. Bethesda ha resuelto el problema como lo hacen los genios: logrando que lo que podría ser extremadamente complicado acabe siendo fácil. De hecho, al poco de comprobarlo uno se pregunta cómo es posible que no se haya hecho antes algo así. Cosas que pasan, pero desde ahora podemos decir bien alto que *Oblivion* es la forma más sensata de abordar un juego de rol.

Paseos los justos

Puede que las imágenes más conocidas e impactantes sean las que muestran los idílicos y floridos campos de Cyrodiil en los días soleados. Quizá te esperes a Banner y Flappy acunando a la Abeja Maya. Pues no, cambia de chip, mejor piensa en algo más tétrico.





Sabrás dónde hay problemas con sólo mirar al cielo.



Ya veo tus uñas. Deja que te haga la manicura, anda.



Alguien debería explicarles que la mazmorra no tiene por qué tener tanto polvo.

Tamriel es una tierra peligrosa en la que los bosques están plagados de ladrones, asesinos y criaturas poco amigables. Varias plantas son venenosas, los caminos no son precisamente autopistas de seis carriles y ni siquiera hace siempre buen día (hay ciclos día-noche e inclemencias climáticas que le dan al entorno una apariencia siniestra).

Podemos decir bien alto que *Oblivion* es la forma más sensata de abordar un juego de rol

Los enemigos no son tontos, saben esquivarte y cambian de arma en función de las circunstancias. Ya no dejan de perseguirte cuando cierras una puerta. Claro que también se agradecería que ellos las abriesen en lugar de aparecer por arte de magia. Pase que los fantasmas sean inmateriales, pero la carne de bandido no es transparente.

¿Buscar seguridad en las ciudades? ¡Ja! Hay guardia, pero ni todos los ciudadanos son buenas personas ni la seguridad de tu avatar es prioritaria para las fuerzas del orden. Suficientes problemas tienen ya con la vacante de emperador y la invasión de las demoníacas fuerzas de Oblivion, el Averno de Tamriel. Tu misión, por cierto, consiste en introducirte varias veces en ese infierno lleno de criaturas malhumoradas y cerrar cada una de sus puertas. No, no va a ser fácil ganar esta guerra.

Cifras astronómicas

Cuando un título da para seis o siete horas de juego sé que son dos tardes y cuando da para 20 calculo poco más de una semana. Pero cuando hay 200 mazmorras llenas de trampas y compruebo que me lleva bastante más de una hora recorrer y completar cada una, cuando hay 1.500 personajes no jugadores, 121 tipos de plantas, 150 misiones, 40 tipos de criaturas, 400 libros, 9 grandes ciudades, 9.000 objetos (muchos de ellos presa fácil de encantamientos) y 42 kilómetros cuadrados de mapa sólo en exteriores (con tiempos de carga insignificantes), no logro hacerme una idea de cuánto tiempo me llevaría verlo y probarlo todo. Sólo sé que varios meses. Menos mal que no es imprescindible para completar la campaña principal.

Datos técnicos

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Bethesda Softworks

EDITOR
Take Two

PRECIO: 49,99 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB elderscrolls.com



Espero que nunca traigan esos animales al zoo de mi ciudad.

¿Qué hacer contra los enemigos sobrenaturales? Pues aplicarles una ración de magia al canto.

Ya que mencionamos cifras astronómicas, lo que te va a costar actualizar el PC para disfrutar de *Oblivion* a tope no va a ser poco. Incluso en las máquinas más actuales puede dar tirones en momentos puntuales si la resolución elegida es muy alta. ¿Falta de optimización? Es posible, pero hay que tener en cuenta la inmensidad de los entornos, el elevado número de polígonos, el uso intensivo de la física de Havok, lo detallado de las texturas, la fluidez de las animaciones, la perfección de la vegetación, la complejidad de la iluminación... Visualmente es impresionante, y lo sería más aun con una mayor variedad de efectos al lanzar hechizos y si la lava de los infiernos fuese más creíble.

El apartado sonoro no le anda a la zaga al gráfico. La localización de cada fuente es buena y los efectos son contundentes, pero de nuevo se echa de menos algo más de variedad. De la banda sonora poco se puede decir que no sepas, ya conocemos a Jeremy Soule, su enorme talento y la inteligencia con que Bethesda implementa la música en sus obras.

A lo largo de la historia de los videojuegos ha habido muy pocas ocasiones en las que pudiéramos presenciar algo realmente impactante. Algo está a punto de cambiar y el culpable es *Oblivion*.

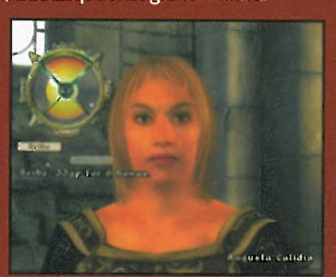
GRAN JUEGO CON MINIJUEGOS

Una parte importante del atractivo de los grandes del género reside en sus minijuegos. Bethesda lo sabe, por lo que ha creado dos para la ocasión.



FORZAR CERRADURAS

Levanta cada cierre con un movimiento de ratón y fíjalo en el punto de apertura; pero ten cuidado, pues cada cierre tiene un muelle distinto y, si cae cuando intentas asegurarlo, se romperá la ganzúa. Para habilidosos.



PERSUASIÓN

Con sus expresiones faciales, otros personajes te indican cómo reaccionan a la admiración, presunción, coacción y a las bromas, técnicas que tendrás que usar con las intensidades apropiadas, en el orden correcto y en el menor tiempo posible.



EN RESUMEN

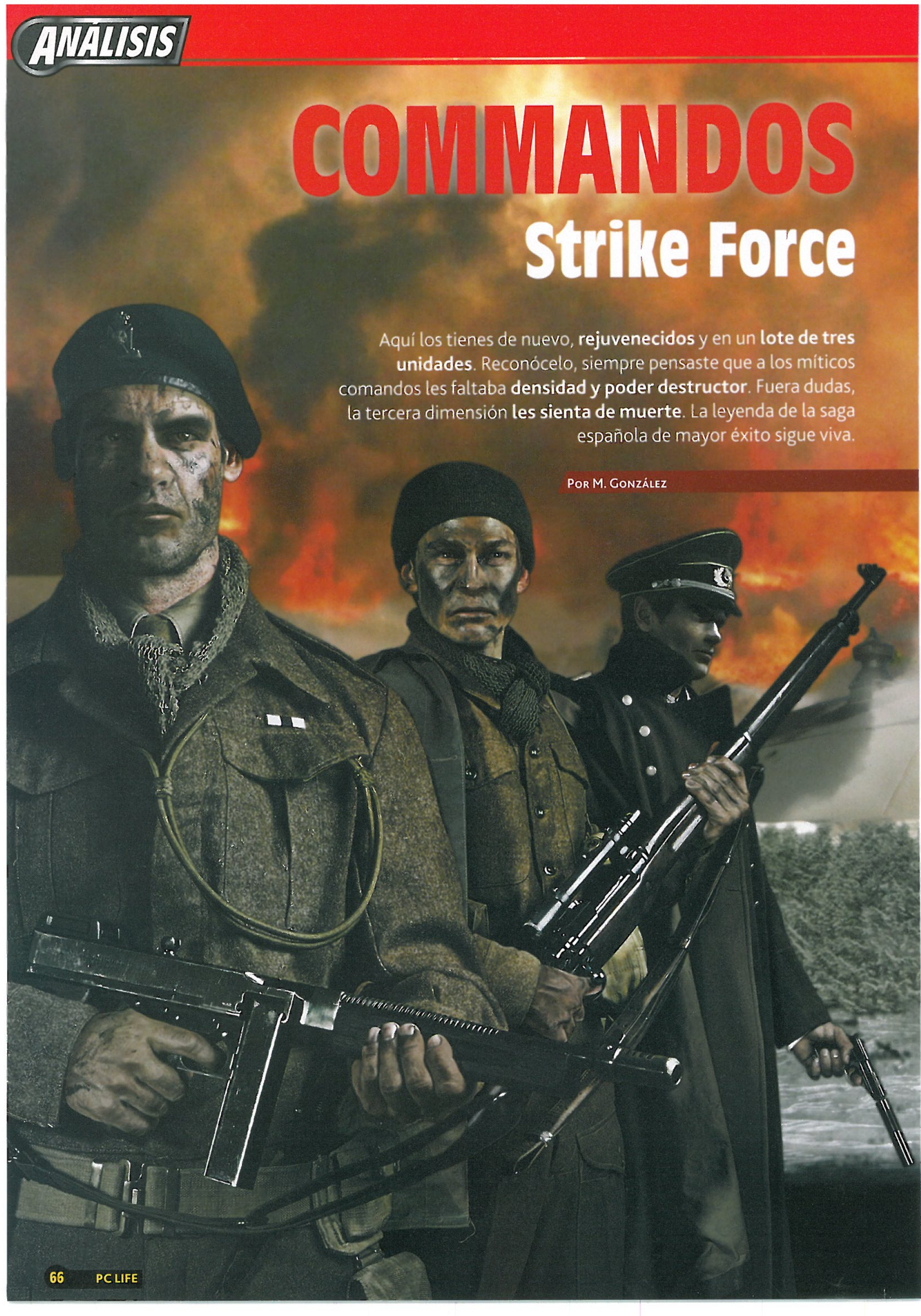
9,5

Oblivion te sitúa en un universo accesible, profundo, precioso e inmenso. Estamos ante el mejor juego de rol creado en el Sistema Solar... hasta la fecha.

LO MEJOR	LO PEOR
Gráficos y sonido	Requisitos técnicos
Aprendizaje fácil	Voces en inglés
Duración	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

The Elder Scrolls III: Morrowind



COMMANDOS Strike Force

Aquí los tienes de nuevo, **rejuvenecidos** y en un **lote de tres unidades**. Reconócelo, siempre pensaste que a los míticos comandos les faltaba **densidad y poder destructor**. Fuera dudas, la tercera dimensión **les sienta de muerte**. La leyenda de la saga española de mayor éxito sigue viva.

POR M. GONZÁLEZ

Pyro Studios nos lo confirmó: el ciclo del viejo *Commandos* se había agotado. Era el momento de algo nuevo y sus ojos estaban puestos en la acción multiplataforma, una fórmula de juego mucho más accesible. Que quede claro, no es un *Commandos* en 3D. Quien espere encontrar una traducción de los títulos anteriores paso por paso a las tres dimensiones se llevará un buen chasco. Es un juego de acción basado en la franquicia, con todos los puntos y comas que eso conlleva.

Triple pegada

El número de protagonistas se ha reducido al triunvirato, aunque, eso sí, han quedado los más interesantes: el espía, el boina verde y el francotirador. Cada uno aporta un planteamiento de juego diferente gracias a sus habilidades únicas. Así que, al intercalarse misiones protagonizadas por cada uno de ellos, queda desterrada cualquier sensación de monotonía.

El espía es el personaje que mejor recoge el testigo de títulos anteriores. Suyas son las misiones de sabotaje e infiltración. Su principal arma es la palabra. El perfecto alemán le permite pasar inadvertido entre las tropas germanas siempre que esté vestido para la ocasión. Y no hablamos del disfraz de secretaria de Hitler, sino de oficial de alto rango. Sólo los jefazos con tantos galones o más se ponen algo nerviosos en su presencia. Los demás no sospechan. A la hora de matar nuestro hombre es un tipo silencioso y sus armas preferidas son las cuerdas de piano y las pistolas con silenciador. Lo que se echa de menos es la posibilidad de esconder los cadáveres.



Qué bonitas vistas desde el mirador, pensó el francotirador mientras esperaba.



Un convoy enemigo, una misión por concluir y una cuerda. Piensa.



Hay momentos en los que hay que tirar de Thompson y gónadas.


Por la señora del cartel diríamos que esto no es el cuartel de la Gestapo.


Un nazi bailando el baile de los gorilas. Esto prueba que eran sensibles.


Si pierdes la paciencia, saca a pasear la ametralladora.

El boina verde es el responsable de llevar la acción del juego. No en vano es capaz de llevar una Thompson en cada mano. Las misiones o secuencias en las que interviene son las de toda la vida en el género de acción 3D. Generalmente combates en compañía de aliados con los que también puedes hacer las veces de barbuda enfermera. Cuando caen en combate, un icono de la cruz roja aparece en tu mapa. Si corres hasta ellos y les aplicas el botiquín de rigor, volverán al combate como unos valientes.

El tercero en discordia es el francotirador, que no sólo posee una puntería excelsa, sino que también posee aptitudes para el sigilo gracias a su título de maestro cuchillero. Lo suyo es subir hasta las alturas y barrer el campo de batalla, aunque no te emociones, pues su munición siempre está en números rojos. Aun así, este señor soluciona los problemas que ni el espía ni el boina verde son capaces de afrontar. De hecho, aparece casi siempre en los fregados como apoyo de sus dos compadres.

Datos técnicos

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Pyro Studios

EDITOR
Proein

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,8 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN 16 — Internet 16

WEB www.commandosstrikeforce.com

Bajo sospecha

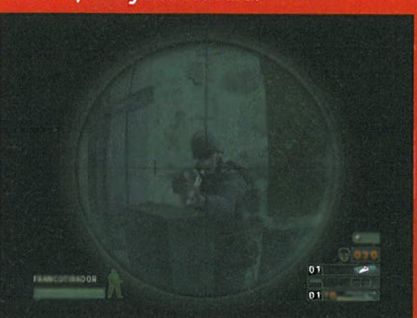
Algunas escenas no interactivas sirven para hilvanar un tenue argumento. Gracias a ellas somos testigos de la traición que acecha a los comandos en su primera misión y de la desconfianza mutua que se despierta a partir de entonces entre los tres hombres del equipo. Estas escenas sirven para ambientar la acción, pero se echa en falta un arco argumental más robusto y transiciones que unan los diferentes escenarios.

Francia, Noruega y Rusia albergan las variadas misiones a las que tienes que enfrentarte. No faltan niveles de lobo solitario centrados en la acción pura del boina verde, galerías de tiro para el francotirador ni localizaciones preparadas para la infiltración del espía. Además, se incluyen escenarios en los que debes controlar a más de un personaje. Este detalle añade un elemento estratégico al juego, ya que debes combinar sus habilidades para llevar la misión a buen puerto y decidir en cada momento a cuál de ellos diriges. Pasar del control de uno a otro personaje es tan sencillo como pulsar una tecla, pero ten en cuenta que mientras controlas un personaje, el otro queda a merced del enemigo, ya que no tiene autonomía propia.

Algunos mapas pecan de pequeños y hospedan misiones excesivamente teledirigidas, pero otros tienen un tamaño considerable y ofrecen bastante libertad a la hora de afrontarlos. Un buen ejemplo de esto último es la ciudad francesa que debes sabotear con la maña del espía, en la que puedes resolver los objetivos en el orden que prefieras y a tu libre albedrío. No te vas a aburrir: sabotear la guarnición local usando granadas de gas, asesinar al general enemigo en un



El espía cambiándose de ropa en medio de la nieve, lo suyo es bravura.



Con el francotirador al acecho, este nazi ya ha firmado su sentencia.



Como la Guardia Civil o los donuts, los enemigos también vienen de dos en dos.



Si se te pega el dedo al gatillo, asegúrate de que no haya nadie observando.

TRES HOMBRES Y UN DESTINO

Cada uno de ellos tiene el valor de un batallón de nazis, o más. Te presentamos a los tres héroes de *Commandos: Strike Force*.

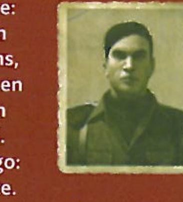
BOINA VERDE
Su nombre es Francis O'Brian, nacido en 1910 y natural de Nueva York. Su rango: capitán. Experto en armas pesadas y asaltos, su carácter más bien difícil no le granjea amigos precisamente entre los miembros de la Strike Force.

ESPÍA



Pocos datos tenemos de este coronel llamado George Brown. Su apariencia germana y su dominio del idioma le hacen objetivo de las nulas simpatías de O'Brian. El hombre está bajo sospecha desde la primera misión.

FRANCOTIRADOR



Nombre: William Hawkins, nacido en 1914 en Oxford. Su rango: teniente. El único capaz de mantener a los nazis a distancia y de impedir que Brown y O'Brian lleguen a las manos. Viene a ser el comodín del grupo.

club de alterne y robar un camión de municiones serán algunos de tus objetivos.

Cal y arena

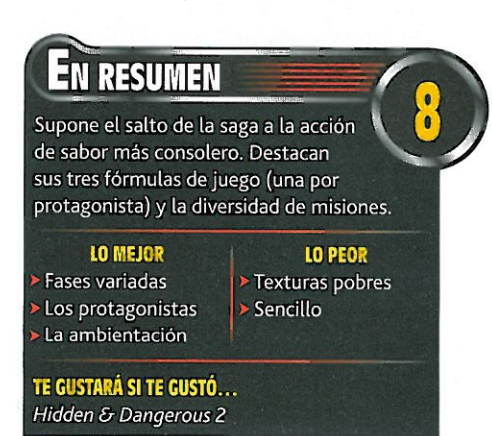
Gráficamente, *Comandos: Strike Force* presenta luces y sombras. Algunas misiones derrochan polígonos: la derruida ciudad rusa protagonista de uno de los niveles, la base noruega o la ciudad francesa son buenos ejemplos de ello. Sin embargo, la multiplataforma pasa factura, sobre todo en el terreno de las texturas y en la ausencia de efectos gráficos de última generación. El resultado es que, aunque en ocasiones cuenta con horizontes visualmente vistosos, las distancias cortas y su aspecto mediocre no le sientan nada bien. En cuanto al sonido, es de nota por la música épica que te acompaña a lo largo de la aventura y por el excelente doblaje, con voces que te remiten directamente a la gran pantalla.

Las tres fórmulas de juego, una por cada personaje, son los pilares sobre los que se asienta *Strike Force*

Por su parte, el apartado multijugador cumple con los diez mapas del modo A Muerte, los ocho de A Muerte por Equipos y los dos niveles del más original Sabotaje. En cualquiera de los tres modos puedes elegir qué clase de soldado quieres ser: espía, francotirador o boina verde, cada uno de ellos equipado con su arma característica. En el modo sabotaje, en el que dos equipos luchan por arruinar la base del otro, el espía es el personaje clave, ya que es el único que posee la facultad de poder interrogar a los enemigos caídos y obtener así los códigos necesarios para destruir el búnker rival.

En perspectiva, las tres fórmulas de juego, una por cada personaje, son los pilares sobre los que Pyro ha asentado *Strike Force*.

El resultado es un buen juego, variado y entretenido, muy diferente a lo que la palabra *Commandos* te tenía acostumbrado. Si logras adaptarte al shock inicial y no le haces ascos a una jugabilidad más bien consolera, tienes diversión para rato.



EN RESUMEN

8

Supone el salto de la saga a la acción de sabor más consolero. Destacan sus tres fórmulas de juego (una por protagonista) y la diversidad de misiones.

LO MEJOR	LO PEOR
Fases variadas	Texturas pobres
Los protagonistas	Sencillo
La ambientación	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Hidden & Dangerous 2



CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

Championship Manager 2006 **se ha hecho de rogar**. Todos sus rivales movieron ficha hace ya meses, pero da igual, porque la espera **ha merecido la pena**. En tan sólo dos entregas, el juvenil **se ha hecho profesional**, y de los potentes.

Por X. Robles

Seguro que recordarás la ruptura de Sports Interactive y Eidos. Tras la separación, los primeros crearon la saga *Football Manager* y los segundos siguieron con *Championship Manager* (en adelante *CM*). Eidos encargó el trabajo a un estudio interno, Beautiful Game Studios. La primera entrega, como era de prever, no satisfizo a nadie: un título hecho con prisas y sin ninguna novedad reseñable. Este *CM2006*, en cambio (y sorprendentemente), es toda una revelación. Ahora ya sí que se le puede considerar todo un aspirante al título de Liga.

En cuanto a las estadísticas, *CM2006* puede mirar de tú a tú a *Football Manager* y a *Total Club Manager*. Están fielmente representadas todas las ligas importantes, con sus respectivas divisiones inferiores, además de un buen puñado de competiciones de países no tan conocidos. Los atributos de cada jugador reflejan con bastante exactitud los defectos y las virtudes de sus homónimos del mundo real. Además, como *CM2006* sale al mercado bastantes meses después que los demás juegos del mismo género, viene "de serie" con los fichajes actualizados.

Datos técnicos

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
Beautiful Game Studios

EDITOR
Proein

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla ✓ Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	32 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.championshipmanager.co.uk

Sentir el fútbol

El comportamiento de los deportistas es mucho más creíble que en la entrega de 2005. Si pones a alguien a la venta, por ejemplo, reacciona de manera imprevisible. Puede sentirse aliviado porque ve una salida digna del club o puede armarte una pataleta de aquí te espero. Deberás ir a hablar con él y explicarle las razones de tu decisión: el club necesita el dinero, no encaja en los planes del entrenador...; ya te decimos ahora que a veces una mentira piadosa puede salvar el ambiente del vestuario. Se echa de menos, eso sí, la posibilidad de interactuar con la prensa y con los demás entrenadores.

CM2006 ha sacrificado velocidad en pos de un mayor realismo. Los tiempos de espera entre jornadas son bastante más



Puedes definir hacia dónde quieres que tus jugadores hagan internadas y pases.



El motor Gameplan ofrece una fantástica vista en 3D del terreno de juego.


Puedes ver partidos de los rivales y volver a revivir los tuyos.


Las estadísticas están fielmente recreadas; no son desproporcionadas.

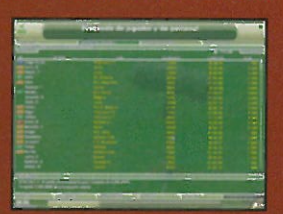
NOVEDADES DESTACABLES

Esta edición supera de largo a la anterior. Las mejoras son palpables en unos cuantos apartados. Repasemos algunos de los cambios más destacables.

GAMEPLAN

El nuevo motor 3D del juego es todo un acierto. No sólo puedes hacerte una idea precisa de la distribución espacial de los jugadores, sino que las sustituciones y los cambios tácticos se harán de inmediato, casi sin tiempos de carga.





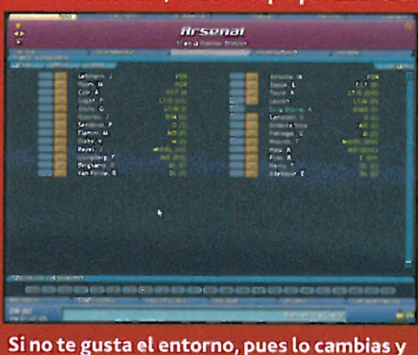
BENEFACTOR DE UN CLUB

Existe la posibilidad de entrar en un club con un magnate por presidente (¿te suena Abramovich?). Tu caja estará llena, pero te pedirá que lo ganes todo. Si te ves capaz, adelante. Si no cumples... ya sabes, en la cola del paro nos vemos.

OJEADORES

Los ojeadores son ahora mucho más concretos y eficaces. En una sola jornada ya vuelven con su informe. Tenlos en cuenta, ya que suelen acertar. Aun así, a veces, más vale que confíes en tu viejo instinto de zorro del césped.




Si no te gusta el entorno, pues lo cambias y aquí no ha pasado nada.

largos que antes, pero quizá esto sea inevitable si se quiere recrear fielmente lo que pasa en cada competición.

La novedad más interesante de *CM2006* se llama Gameplan, el motor de visionado de los partidos. Viene a ser la evolución lógica del sistema de chapitas de la saga *Championship Manager/Football Manager*. Algo que quizá se tendría que haber hecho varios años atrás. Aunque los jugadores están representados de manera muy simple (no importa, así debe ser en los mánagers), el partido se ve en tres dimensiones, por lo que se puede acceder a rotaciones de cámara y saber si los chutes van por alto o por bajo o apreciar con bastante exactitud las distancias y los huecos.

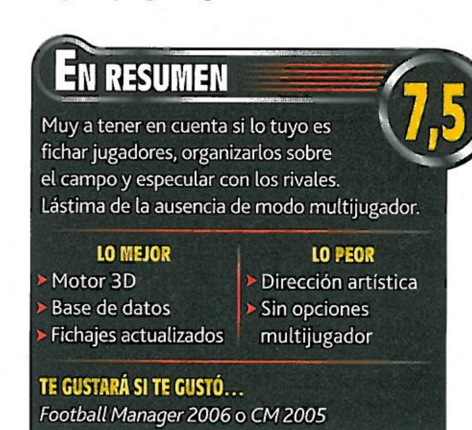
La novedad más interesante se llama Gameplan, el motor de visionado de los partidos

En suma, todo un acierto que aplaudimos. Aun así, la inteligencia artificial tiene sus momentos disparatados, algo que seguro que se solucionará con sucesivos parches. Aunque no es novedad, después de cada partido puedes ver un detallado informe de lo sucedido en el terreno de juego y la reacción de la directiva.

PRAGMÁTICA DEPORTIVA

La parte más floja del título es el apartado artístico: *CM2006* no entra ni por la vista ni por los oídos. No encontrarás ninguna foto de ningún jugador, ni escudos de equipos, ni logos de competiciones. Tampoco los empleados tienen su avatar como en *PC Fútbol*. Los menús son parcos (aunque funcionales) y los fondos de las distintas pantallas son poco más que correctos. El juego tampoco incorpora ningún tipo de banda sonora. Teniendo en cuenta la tendencia de los demás competidores, el paso lógico del siguiente *CM* debería ser mejorar en todos estos aspectos.

En definitiva, *Championship Manager* es una perfecta opción para todo buen aficionado al fútbol... y a la soledad, ya que no incluye multijugador de ningún tipo. Así y todo, disfrutarás de *CM2006*. Atrás ha quedado su etapa de juvenil a la zaga de los pesos pesados. Se ha convertido en toda una opción a tener en cuenta a la hora de elegir tu juego de gestión de cabecera.


En las previas de los partidos te indican cómo van las apuestas.

EN RESUMEN

7,5

Muy a tener en cuenta si lo tuyo es fichar jugadores, organizarlos sobre el campo y especular con los rivales. Lástima de la ausencia de modo multijugador.

LO MEJOR
- Motor 3D
- Base de datos
- Fichajes actualizados

LO PEOR
- Dirección artística
- Sin opciones multijugador

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Football Manager 2006 o CM 2005

MX VS. ATV

Unleashed

Con tanto **tuning y persecuciones** policiales, cada vez es más complicado encontrar juegos que te permitan **respirar aire puro**. Aprovecha la ocasión para pasearte por la campiña y **dar brincos de felicidad**. Aunque contamines... no te cortes. **¡Dale gas!**

POR J. FONT

Un largo bagaje es la tarjeta de visita de Rainbow Studios. ¿Que no te suenan? Son los creadores de títulos como *Motocross Madness*, *ATV Offroad Fury* (para consolas) y *MX Unleashed*. Ahora, en lo que debería ser la secuela de este último, los desarrolladores han optado por fusionar el MX con el ATV.

Sin duda, se trata de un título más completo que sus predecesores, que destaca por su jugabilidad y que aprovecha la experiencia de sus creadores para sacarle el máximo partido a las carreras offroad.

Además, no se han limitado a incluir vehículos MX y ATV. El elenco de cachivaches incluye un total de nueve vehículos: monster trucks, baja trucks, aeroplanos, helicópteros de acrobacias e incluso carros de golf adaptados a 4x4 que harían las delicias de los Jackass. Todos estos y algunos más son los vehículos que puedes pilotar en el juego.

Difícil elección

MX vs. ATV Unleashed incluye tres modos de juego además de las opciones online. El modo Campeonato te permite participar en los Campeonatos Nacionales y en el Campeonato THQ de Supercross. Esta última competición no es del todo ficción, ya que los pilotos y circuitos son los mismitos de la edición del 2005, la que se disputó en la realidad. Cada campeonato se compone de 16 carreras. En este modo los vehículos están limitados a las motos MX y a los quads ATV. No obstante, ganar carreras te permite acceder a otros vehículos y circuitos, que también quedan desbloqueados en los otros modos de juego. De hecho, en el modo para un jugador inicialmente los vehículos desbloqueados son las MX, los ATV y, en alguna prueba, un baja truck.

Si es que optas por la variante solitaria, otro modo de juego te permite correr por un circuito con cualquier vehículo siempre que ambos estén desbloqueados. También puedes acceder a espacios abiertos en los que conducir los vehículos sin restricciones.

El tercer modo es el denominado Ghost Racing (Competición fantasma). En realidad, es un *tour de force* contra ti mismo, ideal para entrenarte y reconocer los circuitos.

La clave del juego pasa por desenvolverte con habilidad en los distintos escenarios. Debes calcular los saltos con precisión. Caer sobre la siguiente duna

Datos técnicos

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Rainbow Studios

EDITOR
THQ

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: inglés — Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN 6 — Internet 6

WEB www.mxvsatv.com



Debes adaptar la conducción a la superficie para superar a tus rivales.



No basta con ser rápido, hay que saber aterrizar.



O le metes caña o acabas formando parte del circuito.


Con subidas así, la cuesta de enero da poco más que risa.


Pilotar aviones y helicópteros tiene un grado de dificultad cercano al imposible.


Mezcla motos y quads en la misma carrera para dignificar el título.



Los puntos ganados te permiten personalizar el motorista y la montura.

te hace perder tiempo, y más si acabas con los huesos en el suelo, así que antes de saltar debes encarar correctamente la moto e incluso puedes emplear al piloto para darle algo más de empuje. Si te sales del circuito, dispones de unos segundos para volver a la pista. De lo contrario, la moto se reposicionará sobre el terreno, con la consiguiente pérdida de tiempo.

En los primeros envites probablemente quedes deslumbrado por los saltos de tus oponentes y la precisión a la hora de derrapar en las curvas, pero con un poco de práctica se pueden emular fácilmente. Y no creas que todo lo que haga el vehículo viene predeterminado. De la pericia de tu corredor depende la posición del aterrizaje, el grado de aceleración o la longitud de los saltos. También puedes aprovechar los brincos para confeccionar piruetas y filigranas. Las acrobacias son premiadas con puntos con los que adquirir nuevos *gadgets* para equipar al piloto o la montura.

Las acrobacias son premiadas con puntos con los que adquirir nuevos *gadgets*

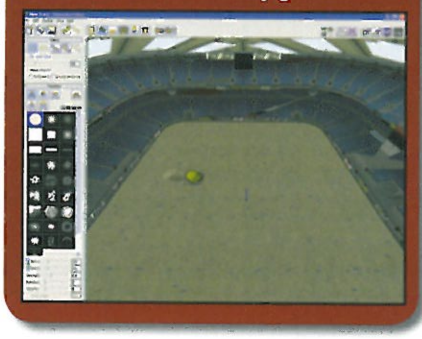
Cañas y barro

Lo que no aporta este juego es un modelo de física realista. Los vehículos tienen un comportamiento muy similar independientemente de la superficie por la que corran o de las mejoras que les hayas incluido. El juego está concebido para divertir desde el primer momento con un estilo cercano al arcade. Gamepad en mano, la mejor opción para controlarlo, las victorias en las carreras son al principio muy asequibles. Aunque no te equivoques, el nivel de dificultad va aumentando a medida que progresas.

Las opciones son muchas, ya que permite combinar todo tipo de vehículos y circuitos para llevar a cabo carreras. La peor parte es la utilización de vehículos aéreos. El control no es muy bueno y acaba siendo más una anécdota que una auténtica opción del juego. Si las ruedas sólo se despegan temporalmente del suelo, *MX vs. ATV Unleashed* resulta un juego divertido.

EDITA Y CORRE

El juego incorpora un potente e intuitivo editor de escenarios que te permitirá crear tus propios circuitos o escenarios por los que correr con los vehículos. La única limitación es el motor físico, así que no podrás alterar la fuerza de la gravedad. Varios son los modelos que te permitirán crear tanto cachos de monte o desierto como escenarios indoor o arenas con sus gradas. Una vez creados, podrás exportarlos para disfrutarlos en tu PC o, si lo prefieres, en carreras online contra otros jugadores.



En resumen

7

Un juego que hace del *offroad* su bandera. Puedes manejar todo tipo de vehículos y combinarlos en diferentes circuitos. Divertido y rejugable.

LO MEJOR
- Muchos vehículos
- Pruebas variadas
- Banda sonora

LO PEOR
- Muy arcade
- Física descuidada
- Apartado aéreo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Cross Racing Championship 2005

Tom Clancy's RAINBOW SIX Lockdown

Los terroristas y los marcianos. Los dos comparten una obsesión enfermiza: **acongojar al mundo**. Esta vez pararemos los pies a los terráqueos que **amenazan con contagiarnos**. Menos mal que los Rainbow Six toman vitaminas y **reparten jarabe**... de palo.

POR M. GONZÁLEZ

Lo primero que hay que hacer ante *Rainbow Six: Lockdown* es buscar un techo sólido, porque la tempestad que le acompaña es de aúpa. La polémica desatada por Ubisoft se debe a la simplificación (también conocida por "consolización") del título. Los seguidores de la saga gritan desaforados por las calles contra la compañía por haber pervertido la vieja escuela táctica de la que *Rainbow Six* era todo un emblema.

PATERNIDAD DUDOSA

Las diferencias entre *Raven Shield* y *Lockdown* son brutales. Como fugaz resumen: el primero es un juego táctico, el segundo, no. La saga se aleja así de la planificación meticulosa y el realismo para recaer en el más multitudinario mundo de la acción 3D con hombres a prueba de balas y pasillos que limpiar con el gatillo siempre a punto. El nivel de simplificación del título ha llegado a cotas que hacen que el ya "consolizado" *The Regiment* parezca un simulador de vuelo en comparación.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Red Storm
EDITOR
UbiSoft
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 16+
IDIOMA Textos de pantalla: Español | Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: X | LAN: 16 | Internet: 16
WEB www.rainbowsixgame.com/uk

Sin embargo, en *PC Life* pensamos que un juego no debe analizarse por su árbol genealógico, sino por sus méritos. Y si *Lockdown* no es un juego táctico, ni pretende serlo, no podemos ni debemos analizarlo como si lo fuese. Respetemos pues su nueva andadura en el campo de la acción. Y como "juego de tiros" cumple. Aunque tiene sus defectos, en el global queda como un buen título para aquellos que les guste arrasar escenarios sin complicarse la vida.

A nivel gráfico los programadores han hecho sus deberes, con interiores tal vez algo simples, pero con exteriores espectaculares, efectos de última generación y un rendimiento bien optimizado. En el campo sonoro tampoco hay motivo de queja. Ahí quedan la traducción al castellano y los disparos de todos los colores perfectamente reflejados.

También existe una gran variedad de misiones, con localizaciones tan exóticas como Sudáfrica, Escocia, Argelia e incluso la república de España, aunque a la hora de la verdad su mecánica es demasiado repetitiva.

Puede parecer injusto, pero es necesario achacar la inevitable sensación de



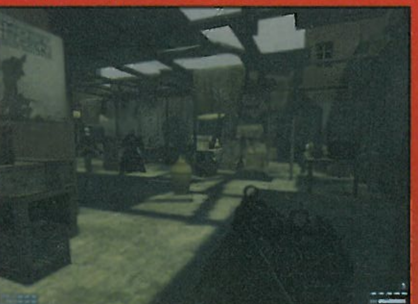
Los efectos de luces y sombras presentes en el juego son de nota.



Bonita plaza en la que alguien intenta darte por donde no debe.


Diez puntos para el que pille al soldado que no está mirando al frente.


No todos los terroristas llevan turbante, algunos usan capucha.


Si matas a un civil pierdes la misión, si le compras algo también.


Nuestros hombres listos para asaltar la habitación. Ya veremos cuántos salen.


La policía llega como en las películas, tarde y mal.

déjà vu a la escasa herencia que recibe de anteriores entregas de la saga. Las opciones tácticas escasean y no existe la planificación previa, excepto cuando eliges el armamento. Una vez en liza, puedes dar órdenes básicas a tus hombres: seguirte, detenerse, señalarles un destino y obligarles a asaltar una habitación. Pero a la hora de la verdad, terminas resolviendo la papeleta tú solito (de hecho el juego contempla esta opción como un modo de juego), convirtiendo la experiencia en un limpiar una habitación tras otra mientras tus hombres (de adorno) te huelen la parte trasera del Kevlar.

La saga se aleja de la planificación meticulosa y el realismo en una apuesta clara por la simplicidad

Ineptitud artificial

Otro detalle que le resta nota es la mediocre inteligencia artificial. Lo de los enemigos es para echarse a llorar. Se esconden como conejos detrás de la primera maceta que ven a pesar de que se les ve perfectamente y la mayoría de las veces ni siquiera reaccionan cuando les disparas.

Y a tus aliados les debió tocar el diploma antiterrorista en una tómbola. Lo peor de todo es que tienen todos la misma costumbre. En su opinión, la mejor manera de entrar en combate es caminar mirando hacia ti, en lugar de al enemigo, y siempre en el momento más inoportuno. Una costumbre muy fea, sobre todo cuando hay visitas.

En el apartado multijugador volvemos a las buenas noticias. Hay para dar y repartir, desde el tan olvidado como interesante modo cooperativo hasta los clásicos A Muerte, A Muerte por Equipos y Capturar la Bandera. Además, dos nuevos modos de juego en el lote: una competición por equipos para cumplir objetivos y un modo de Caza del Terrorista en el que los jugadores cooperan para enfrentarse a una horda de enemigos.

En definitiva un buen título, lastima de la torpeza artificial y de un desarrollo algo repetitivo. Por lo demás, cumple perfectamente en el resto de facetas.

Réquiem por una saga

Aprovechando que *Rainbow Six* ha muerto como saga táctica, démosle un repaso póstumo a sus entregas, a las que se han sumado varias expansiones.

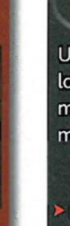
RAINBOW SIX (1998)

El padre de la criatura y de la acción táctica en general. Entonces una bala significaba una muerte y la planificación previa era esencial para el éxito de cualquier misión.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (2000)

La secuela que todo el mundo estaba esperando, más detalles, mejor juego e incluso más difícil todavía: nuevas armas, la inclusión de francotiradores y una nueva inteligencia artificial.

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD (2004)



El último vástago digno de la tradición táctica de la saga: 15 misiones, el motor de *Unreal 3* y Mike Grasso, instructor de los SWAT como consejero de un juego casi redondo.

En resumen

7

Una propuesta notable. En su haber, los gráficos, la jugabilidad y numerosas misiones. Además, muchos modos multijugador para extender su vida en tu PC.

LO MEJOR	LO PEOR
Largo	La inteligencia artificial
El multijugador	Repetitivo
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
The Regiment







ONIMUSHA 3

Demon Siege

Ya es hora de **desterrar mitos**. En los trasvases de consola a PC no siempre pierde **nuestro amigo el compatible**. Y para demostrarlo llega *Onimusha 3*, un popurrí de acción y aventuras frenético que cuenta con **Jean Reno** como **estrella invitada**.

POR G. MASNOU

Medio en serio, medio en broma, el gurú de los juegos de rol Richard Garriot declaraba años atrás que "el día que los japoneses hagan videojuegos para PC el resto de desarrolladores podemos ir despidiéndonos de nuestros trabajos". Pues bien, ese día ha llegado. Sega, Namco, Konami, Capcom... cada vez son más las compañías niponas que creen y apuestan por un formato (el ordenador personal) que cuenta con un suculento mercado potencial. Y es que Japón, cuna del sushi, del anime y de algunas artes marciales, es también la primera potencia mundial en lo que a desarrollo de videojuegos se refiere. Allí el software lúdico es sinónimo de cultura, con usuarios que devoran videojuegos con una pasión y en unas cantidades poco recomendables para la salud y unas desarrolladoras que son el auténtico "Dream Team" de su gremio.

Onimusha 3: Demon Siege ilustra a la perfección este *savoir-faire* japonés. Desarrollado originariamente para Playstation 2, el título de Capcom da la talla dos años después en un formato mucho más exigente a todos los niveles como es el PC. ¿El secreto? Un nivel de producción y acabado difícil de encontrar en juegos norteamericanos y europeos.

Bonito es

La puesta en escena roza el sobresaliente. A destacar el modelado de los personajes protagonistas y enemigos (atención a la

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción/Aventuras

DESARROLLADOR
Capcom

EDITOR
Ubisoft

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.capcom.com/oni3.html



Algunos movimientos especiales poseen una abrumadora belleza.



Los rompecabezas, pese a los esfuerzos, siguen sin amenazar tus neuronas.



Cada héroe dispone de tres armas blancas distintas y mejorables.



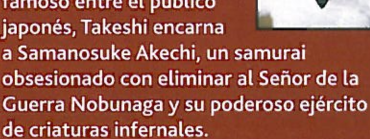
Samanosuke se nutre de las almas de los enemigos para abastecer su poder mágico.

No faltan a la cita los tradicionales enemigos de final de nivel.

MADE IN HOLLYWOOD

Con el objetivo de impulsar las ventas de *Demon Siege* en todo el planeta, los responsables de Capcom se hicieron con los servicios de actores de renombre para que prestaran su fisonomía a los protagonistas del videojuego.

TAKESHI KANESHIRO



Conocido por su papel en el film *La casa de las dagas voladoras* y enormemente famoso entre el público japonés, Takeshi encarna a Samanosuke Akechi, un samurai obsesionado con eliminar al Señor de la Guerra Nobunaga y su poderoso ejército de criaturas infernales.

JEAN RENO



Uno de los actores franceses de mayor nariz y caché en Hollywood, con el permiso de Depardieu. Interpreta a Jacques Blanc, un brillante oficial de la policía francesa que es absorbido por una esfera de energía que lo transporta hasta el antiguo Japón feudal de 1582.

versión poligonal de Jean Reno), el diseño rico en matices de armas y armaduras y la lograda estética mística que lo envuelve todo. Elementos que añaden veracidad y solemnidad al conjunto, atrapando al usuario en una historia de espada y brujería de rico imaginario.

Onimusha 3 se divide en dos partes, cada una protagonizada por un héroe distinto

Igual de estimulantes resultan los escenarios pseudotridimensionales. Ambientados en el Japón feudal de 1582 y en el París actual, deslumbran tanto exteriores como interiores. Atención a la catedral de Notre Dame, sencillamente apabullante.

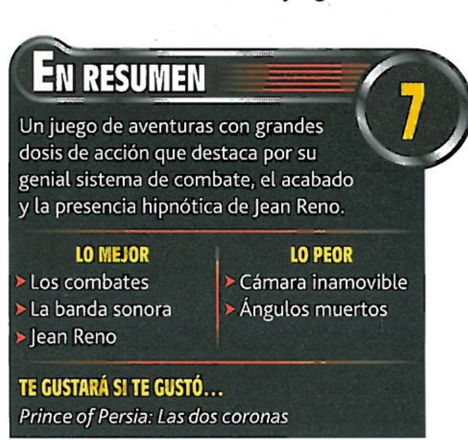
A lo largo de las sucesivas entregas de la saga los desarrolladores de Capcom han ido puliendo y raspando las aristas de una mecánica que en *Demon Siege* alcanza su cenit y que sigue teniendo en los combates su mejor baza. A diferencia de títulos como los *Prince of Persia*, en *Onimusha 3* luchar es sumamente divertido y, además, sin hacerle ascos al realismo. Las florituras no son la esencia. Ahí están las armas blancas que transmiten auténtica sensación de peso y los golpes que realmente impactan y hacen trizas a los enemigos.

Cada movimiento de ataque y cada arma (todas mejorables mediante puntos de experiencia) tiene su cometido en el juego. Capcom ha creado un sistema de combate sin movimientos inútiles y que invita al jugador a probar constantemente nuevas estrategias de ataque.

VIAJES TEMPORALES

Una de las novedades con respecto a anteriores entregas de la saga es que *Onimusha 3* se divide en dos partes, cada una protagonizada por un héroe distinto. Las separa un lapso de tiempo de más de 400 años, aunque cuentan con un hilo argumental común. Esta característica ha permitido a los desarrolladores multiplicar el interés de los tradicionalmente sencillos rompecabezas de la serie *Ominusha*. Así pues, en *Demon Siege* el usuario debe alternar los dos tiempos históricos para que ambos protagonistas puedan progresar en la aventura, intercambiando objetos (gracias a los viajes espacio-temporales del hada Ako) y alterando objetos y ubicaciones del pasado para modificar el futuro.

Demon Siege es la mejor versión de *Onimusha*, y eso es mucho decir. Los ángulos muertos y la cámara inamovible siguen ahí, al igual que un desarrollo caracterizado por una marcada linealidad y escasa profundidad derivadas de su denominación de origen consolera. Nada grave cuando en su conjunto se trata de un juego tan rematadamente divertido, absorbente y jugoso. Tres adjetivos que cada vez son más difíciles de encontrar en un videojuego.



EN RESUMEN

7

Un juego de aventuras con grandes dosis de acción que destaca por su genial sistema de combate, el acabado y la presencia hipnótica de Jean Reno.

LO MEJOR
- Los combates
- La banda sonora
- Jean Reno

LO PEOR
- Cámara inamovible
- Ángulos muertos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Prince of Persia: Las dos coronas

CALL OF CTHULHU
Dark Corners of the Earth

No falla, **cuanto más esperas** algo, **mayor es el chasco** que te llevas. Si buscas **una aventura colosal** con todos los ingredientes del genial y retorcido Lovecraft, **lo que debes hacer es** cargar con una silla, plantarla en el suelo, sentarte y **seguir esperando**.


POR G. MASNOU

Primer delito: no traducir el juego. *Dark Corners of the Earth* es un título cuyo desarrollo se cimienta en extensos diálogos, documentos varios y apuntes que el protagonista añade regularmente a su diario. La no localización condena a la indiferencia a todo aquel cuyo nivel de inglés empiece en "Insert Coin" y termine en "Game Over".

Segundo delito: la torpeza alarmante de los desarrolladores por sacar jugo de un puñado de ideas brillantes. A pesar de las apariencias, *Dark Corners of the Earth* es un juego de aventuras en primera persona al uso, con el añadido, eso sí, de elementos de sigilo, acción y plataformas que ayudan a realzar la experiencia, añadiendo unas dosis de atmósfera e interactividad de la que carecen títulos como *Myst* o *Schizm*. Un zarzuela de géneros original pero que fracasa por múltiples motivos.

Acción descafeinada

Las secciones de sigilo son particularmente pobres, obligando al usuario a esperar oculto e indefenso en las sombras y observar el aburrido patrullar de unos enemigos que se mueven y reaccionan como auténticos autómatas descerebrados. Una vez se adquieren las primeras armas, la sensación de desamparo es menor, aunque el sistema de combate haría desertar al mismísimo Patton. Los enemigos reaccionan con patetismo involuntario a los impactos. Además, es tan laborioso recargar el arma que te dolerá cada proyectil malgastado. En ese sentido, el afán de realismo ha hecho que a Headfirst Productions le saliera el tiro por la culata.

Este énfasis por el realismo afecta también al sistema de curación, con zonas específicas del cuerpo que requieren vendajes y suturas. La idea de que una herida en el ojo repercuta en la calidad de visión del protagonista es original, pero en la práctica hacer de enfermero en medio de una batalla con armas de fuego es frustrante y ridículo. Sin querer hacer leña del árbol, no hay otra palabra para definir *Dark Corners of the Earth*: decepcionante.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras
DESARROLLADOR
Headfirst Productions
EDITOR
Ubisoft
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 18+
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.callofcthulhu.com


Acontecimientos espeluznantes afectan a la salud mental del protagonista.


EN RESUMEN **5**

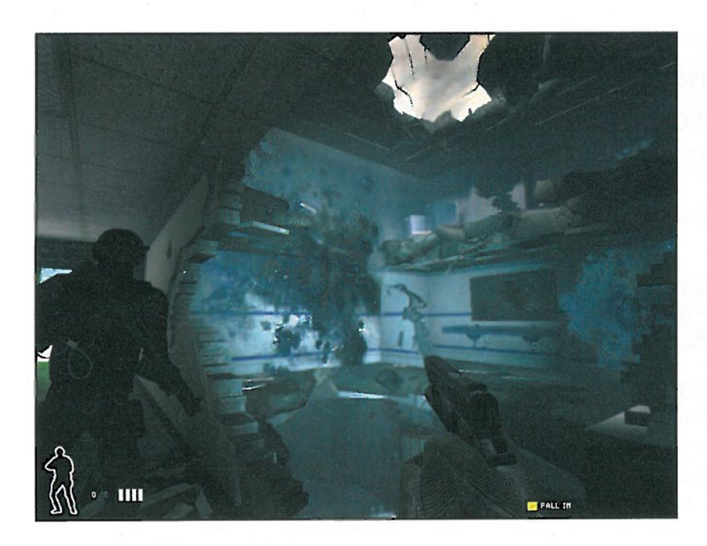
Notablemente atmosférico y fiel al universo de H.P. Lovecraft, *Call of Cthulhu* fracasa como amalgama de varios géneros en un solo videojuego.

LO MEJOR	LO PEOR
La atmósfera	Los combates
Los efectos sonoros	El sigilo
Algunos puzzles	Sistema de curación

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Silent Hill 4: The Room



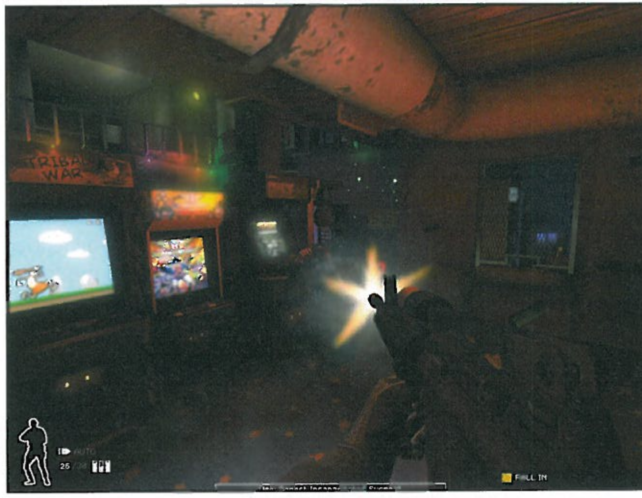
No existen marcadores ni nada que te distraiga de la acción en tu monitor.





SWAT 4
Gold Edition

Vaya con **los Stetchkov**. No tenían otra ciudad a la que mudarse que **la cuna de los SWAT**, Los Ángeles. Para colmo, todo el mundo sabe a qué han venido: a monopolizar el **mundo del hampa**. Peor no pueden empezar y es que todo son **trabas para los empresarios**.



Piensa en Robocop, él nunca dispararía a criminales desarmados.

POR M. GONZÁLEZ

La fortuna no empapa la distribución de *The Stetchkov Syndicate*, expansión de *SWAT 4*, en España. Parece que Vivendi decidió no traducirla, por lo que era incompatible con el juego original que se distribuyó hace un año totalmente en castellano. Así que ha decidido empaquetarla en esta Gold Edition con el juego original (la versión en inglés) a precio de pack. El resultado es que, si ya tienes el original, te toca pagar un alto precio para poder disfrutar de la expansión. Eso sí, vuelves a comprar el mismo juego y en inglés. Si no te lo compraste... pues tienes la oportunidad de agenciarte el único juego táctico con mayúsculas del mercado (ahora que *Rainbow Six* ha muerto) más su expansión por un precio razonable.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Irrational Games

EDITOR
Vivendi Universal

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** 18+

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

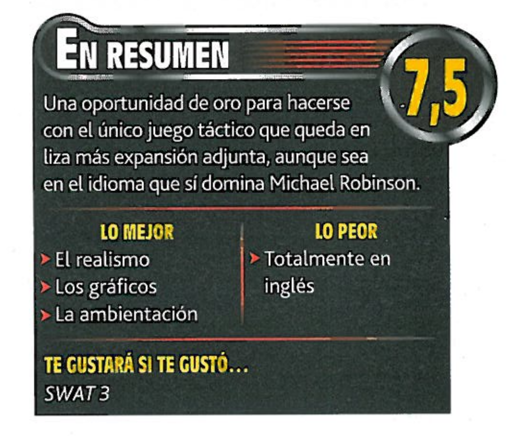
WEB www.swat4.com

BUEN TRABAJO

Mercadotecnias aparte, *The Stetchkov Syndicate* viene a redondear la notable experiencia que ofrecía *SWAT 4*. De nuevo, ofrece la oportunidad de emular a los SWAT en rápidas misiones de asalto, pudiendo repartir órdenes a diestro y siniestro, y con un sistema de daños realista.

Por tanto, cumple a la perfección como expansión, pues suma en cantidad y calidad: siete nuevos mapas en modo un jugador y multijugador, órdenes en espera para que tus hombres no se precipiten, un ataque melé para atizar a los rehenes que no te caigan bien, nuevas armas y equipo (como las gafas de visión nocturna o la posibilidad de ir sin chaleco) y nuevos modos multijugador: un cooperativo con 10 jugadores simultáneos y el modo Aplastar y Agarrar (en el que los SWAT tienen que impedir el traslado de una bomba a lo largo del escenario). También se han añadido algunas posibilidades técnicas como la voz sobre IP y opciones de servidor como "líder cooperativo", que pone una sola mente responsable al mando del equipo.

En general una buena expansión que cumple con las expectativas: mantener el nivel de las misiones del original y añadir las suficientes novedades como para hacerse atractiva. Lástima que el continente no haga honor al contenido.



EN RESUMEN 7,5

Una oportunidad de oro para hacerse con el único juego táctico que queda en liza más expansión adjunta, aunque sea en el idioma que sí domina Michael Robinson.

LO MEJOR
- El realismo
- Los gráficos
- La ambientación

LO PEOR
- Totalmente en inglés

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
SWAT 3

Este mes tiramos **la estantería por la ventana**. Cuatro páginas para que nadie se queje del IPC ni de **la paga semanal**. Esperemos que disfrutes de esta **minienciclopedia** del juego económico donde conviven **clásicos y rarezas** altamente adictivas.

CALL OF DUTY: JUEGO DEL AÑO



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Infinity Ward
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 19,95 €
★★★★★

Los más sabios del espectro videojueguil recordarán su llegada como réplica a *Medal of Honor*. Sin embargo, pronto empezó a hablarse de *Call of Duty* con entidad suficiente para no acordarse de otros juegos. El realismo de su acción bélica y la contrastada inteligencia artificial de los enemigos se impuso de tal manera que a la competencia se le colgó el sambenito de "arcade".

Te esperan tres campañas, una por cada nación principal de los Aliados en la Segunda Guerra Mundial. En la piel de un soldado anónimo, no puedes bajar la guardia en ningún momento. De vez en cuando tendrás que abandonar el coche de San Fernando y subirte a un vehículo. ¿Para conducir? Ni hablar. Disparar siempre hasta el objetivo. Esta edición incluye todas las actualizaciones hasta la fecha. El modo multijugador es el más beneficiado con mapas nuevos y un nuevo modo de juego: Cuartel general. Imprescindible.



BLACK & WHITE



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Lionhead Studios
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2001
PRECIO: 9,95 €
★★★★★

Un canto a la imaginación. Es lo que Peter Molyneux se propuso. Y lo que consiguió. Aquí se trata de gobernar un mundo desde la divinidad. En *Black & White* juegas en dos niveles diferentes y complementarios. Por un lado creas y expandes una civilización y por otro educas a una mascota que a la larga se convertirá en tu fiel aliado.

La forma de controlarlo todo: una mano. Y la sensación de que el juego se desarrolla según tus progresos, todo un ejemplo para el concepto de inteligencia artificial. En este sentido, tienes mucha libertad para elegir de qué modo quieres que tu pueblo te obedezca: a golpe de buenas acciones o infundiendo el temor. Eso sí, si tu pueblo se va al garete, pierdes inevitablemente. Entre tanta brillantez, si acaso se le puede reprochar algo a este juego es la escasa acción y un inevitable y larguísimo tutorial. Como dijo en su día el ilustre Font, ¿acaso es justo pedirle a una obra de arte que vaya al grano?



CALL OF DUTY: LA GRAN OFENSIVA



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gray Matter
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 €
★★★★★

Nada menos que 13 nuevas misiones con los mismos protagonistas, norteamericanos, rusos y británicos. Entre las diversas pruebas deberás revivir el ataque contra Bastogne, sentirte como Gregory Peck en *Los cañones de Navarone* o participar en bombardeos como el del mítico Memphis Belle.



CRIMSON SKIES



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Zipper Interactive
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2000
PRECIO: 9,95 €
★★★★★

Han pasado unos años, casi seis. Y lo cierto es que todavía se habla de él. En este juego de acción aérea te aguardan 24 misiones de lo más variadas, con objetivos secundarios que acaban siendo la salsa del juego. En total, hasta 11 aviones distintos, que tendrás que ganarte en los cielos virtuales.





LA OPORTUNIDAD DEL MES

STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Obsidian
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 19,95 €
★★★★★



Un año después de su lanzamiento, aún calentito, tienes ante ti un juego de rol que, al igual que su predecesor, destacó por su argumento, diálogos y personajes. En total, más de 30 horas de deambular por los límites de la Fuerza, casi el doble si superas las misiones secundarias.

Como en todo buen título de rol, las características de tu personaje se forjarán al ritmo de tu evolución en el juego. En total, hay tres profesiones por bando, orientadas a los tres perfiles básicos de jugador. Quizá el reverso tenebroso te seduzca y de tus actos crueles salga un perfecto y malvado Sith. En cambio, para ser Jedi tendrás que dejar de poner la directa y sudarte los escenarios un poquito más. Como en la vida misma. Dilemas morales aparte, si te gustó el primer *Caballeros de la Antigua República*, éste también lo hará. Las reglas, las de siempre, las clásicas de *Dungeons & Dragons*. La ambientación, la del universo Star Wars.





BATTLEFIELD: VIETNAM



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: DICE
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 €
★★★★☆

La segunda entrega de la saga *Battlefield* ofrece espectaculares partidas multijugador. Además, incluye un remodelado sistema de vehículos que incide sobre todo en los aviones de combate y en los helicópteros. En definitiva, la versión vietnamita de uno de los videojuegos más influyentes de la historia del ocio electrónico.



FREELANCER



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Anvil
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 9,95 €
★★★★☆

Un título de acción espacial del que se esperaban maravillas y que acabó siendo una obra notable. Heredero del clásico *Elite* y a medio camino entre las gestiones de *Frontier* y la acción desmesurada de *Starlancer*, este juego tiene en su lograda historia y en su vasto universo las principales bazas.



LOS SIMS: LA FAMILIA AL COMPLETO



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Maxis
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 49,95 €
★★★★☆



Si te gusta la simulación social o simplemente dispones de tiempo libre, aquí tienes este lote inabarcable. Nada menos que el original *Los Sims*, que significó un antes y un después en los videojuegos, con siete expansiones. No te las enumeramos todas, que sería repetirnos más que *El príncipe de Bel-Air*, pero te recordamos qué podrás hacer además de gestionar tu casa y organizar tus horarios para no morir de hambre. Prepárate a tener tu primera cita en el centro de la ciudad, móntate unas vacaciones de primera, cuida de tus mascotas favoritas, prueba las mieles de la fama como estrella de la música o el cine e inunda tu barrio de magia. Además, decenas de estilos para convertir tu casa en la envidia de los vecinos y la oportunidad de montar las fiestas más recordadas en la historia de los sims.

DOOM 3



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: id Software
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 €
★★★★★

También conocido como el juego más caro del mundo (por sus elevados requisitos técnicos), la tercera parte de la pesadilla de John Carmack destaca sobre todo por su acabado técnico. No esperes mucho más de lo que ya conoces de la saga: sustos, laberintos y un arsenal dispuesto para que extermines a todo monstruo viviente.

La novedad viene de la mano del entorno gráfico, la atmósfera, el sonido, las animaciones y en general todo aquello que consigue introducirte en una claustrofóbica estación espacial orbitando alrededor de Marte. La sensación de estar viviendo en tus carnes una aventura atroz y la necesidad imperiosa de avanzar deshaciéndote de todos esos engendros no tiene precio. Y si temes adquirir un juego desfasado, entonces amiguete, no tienes ni idea.





SOLDIER OF FORTUNE II



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 9,95 €
★★★★★

El soldado de fortuna ya visitó esta sección hará un año, pero es que vuelve a bajar de precio. Una organización bioterrorista que ha leído mucho a Tom Clancy amenaza con un virus que ni el de los pollos locos. Pero ahí estás tú, dispuesto a recorrer el mundo para neutralizarla.



EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Stainless Steel
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 9,95 €
★★★★★

Tres campañas que abarcan distintos periodos de la historia de la humanidad, desde las Cruzadas de Ricardo Corazón de León a la ofensiva aliada en manos del General Patton. En el interludio, podrás ayudar a los coreanos a derrotar a los japoneses. Prepárate porque se trata de estrategia en tiempo real donde lo que de verdad importa es el combate. El modo campaña asegura giros inesperados en su trama, que te invitarán a masacrar a los mismos que antes protegías.



En el apartado técnico, Stainless Steel Studios apuesta por dar a su cámara una total libertad, por lo que podrás ubicarla en cualquier ángulo del escenario. El uso de las 3D te permitirá seguir las batallas de cerca gracias al zoom. Por lo demás, los escenarios presentan texturas y efectos dignos de todo el conjunto. Un juego sobresaliente que ha sabido fortalecerse con los años.

MYST IV: REVELATION



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 €
★★★★★

Esta entrega estuvo a la altura de la dilatada historia de la saga. Detalles como la cámara fotográfica, una interfaz mejorada y el muy útil libro de pistas no hicieron sino acentuar la capacidad abductora de este título de aventuras. Prepárate a desentramar puzzles.



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO







Como diría el Maestro Yoda, las Guerras Clon comenzado han. Si no conoces todavía este juego, piensa que se trata de una mezcla entre los *SWAT* y los *Halo*. La acción se sitúa en un periodo intermedio entre los episodios segundo y tercero de la saga *Star Wars* que nunca veremos en la gran pantalla (de momento).

El juego te coloca en el pellejo de uno de esos soldados clon creados por la República. De acuerdo, no eres un Jedi, pero tras un entrenamiento especial, eres jefe de un escuadrón de elite. Tu misión consiste en infiltrarte en todo tipo de instalaciones, planeta a planeta y objetivo a objetivo.

Cuentas con tres compañeros de escuadrón, cada uno de ellos experto en distintas áreas que necesitarás en un momento u otro. D-40: Scorch sabe cómo hacer saltar por los aires a los enemigos, D-62: Fixer es capaz de reventar cualquier terminal informático y D-07: Siete le da al rifle de francotirador que da gusto.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN





Id Software y Gray Matter crearon un referente para los juegos de acción en primera persona, una experiencia magistralmente resuelta gracias a un excelente guión y una gran cantidad y variedad de enemigos. Si bien en su día se echó de menos un poco más de kilometraje al modo para un solo jugador, las partidas a varias bandas recibieron el aplauso unánime, sobre todo por sus mapas enormes.



¿Todavía no sabes de qué va este clásico? Tampoco tendrás que estudiar mucho, cárgate a todo ser paranormal y de aspecto nazi que se cruce por tu camino. ¿Lineal? Nada de eso. ¿De aspecto tétrico? Bastante. De hecho, los adjetivos gótico y tenebroso se quedan cortos. La dificultad (escalada y perfectamente aplicada) es otro tanto a favor de una secuela que supo superar al padre y perdurar. Uno de estos títulos sin el que tu ludoteca estará siempre incompleta.

IMPOSSIBLE CREATURES

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €

Estrategia en tiempo real al más puro estilo *Command & Conquer*, pero con animales que podrás alterar genéticamente. Interesante, ¿no? ★★★★☆

SPIDER-MAN: THE MOVIE

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 9,95 €

Te esperan secuencias donde deberás trepar de edificio en edifico y otros niveles con reminiscencias a *Metal Gear Solid* o *Matrix*. Recreación del cómic notable. ★★★☆☆

SPIDER-MAN 2: THE MOVIE

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 19,95 €

Ponte de nuevo los leotardos para disfrutar de un título entretenido, aunque no aportó demasiado a lo ya visto en la primera entrega de la saga. ★★★☆☆

THE BLACK MIRROR

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 9,95 €

Una aventura de diálogos profundos, personajes muy trabajados y gráficos atractivos. Lástima que la historia resultara un tanto lineal. ★★★☆☆

NITRO FAMILY

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 9,95 €

Poco original, pero cargadísimo de humor. Súmale a esto escenarios enormes y coloristas y muchas armas y enemigos. ★★★☆☆

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 9,95 €

Aventura clásica en el buen sentido de la palabra. Conduce a la periodista Ariana hasta las entrañas de la Tierra. ★★★☆☆

X- MEN II: LA VENGANZA DE LOBEZNO

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 9,95 €

Título centrado en las andanzas de Lobeno. Sólo apto para los aficionados a la lucha sin pausa. ★★☆☆☆

SHREK 2

GÉNERO: Infantil · **PRECIO:** 19,95 €

El personaje verde más bestia después de Hulk emprende una nueva aventura bien surtida de humor y con una buena factura técnica. ★★☆☆☆

SHREK 2: TEAM ACTION

GÉNERO: Infantil · **PRECIO:** 19,95 €

Controla cuatro de los diez personajes disponibles y combina sus habilidades para prosperar en el universo del ogro verde. ★★☆☆☆

EL ESPANTATIBURONES

GÉNERO: Infantil· **PRECIO:** 19,95 €

Aventura también dirigida a los más pequeños en la que revivirás la película de Dreamworks a lo largo de 25 niveles. ★★☆☆☆

M. González

Acción

Simplificando que es gerundio

Que las consolas tienen poder, y mucho, es un hecho más que constatado. Los números de ventas no mienten, piratería aparte. Su prioridad, pues, no es la cantidad de jugadores, sino de compradores; quieren beneficios, cuantos más mejor, y el pastel consolero se les hace cada vez más sabroso.

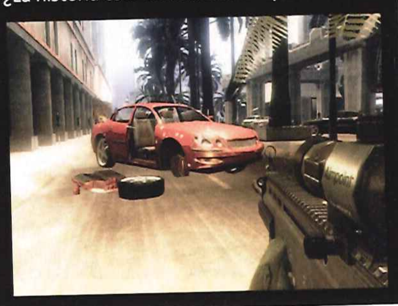
No son pocos los títulos míticos para el mundo del PC que han dado el salto a la multiplataforma en busca de más dólares. Tres rápidos ejemplos: *Deus Ex*, *Thief* y *Rainbow Six*. Las tres sagas nacieron para jugarse en PC y en su última entrega han tenido también su aventura consolera. Hasta aquí todo perfecto. El problema nace cuando las compañías deciden que para ese trasvase son necesarios algunos cambios, y no hablamos de adaptar los controles o ajustar los gráficos, sino de alterar la naturaleza de la obra haciéndola más "accesible", menos "complicada".

No es que los jugadores de consolas sean más tontos, ni los de PC más listos, pero a nadie escapa que los títulos de compatibles alcanzan un grado de complejidad peor visto por aquellos lares. Por eso, para adaptarse a su nuevo público, las compañías se arman de tijeras y a simplificar se ha dicho. Así *Rainbow Six* pierde su táctica, *Deus Ex* su realismo y *Thief* se reencarna en un *Splinter Cell* en la Edad Media. Obras maestras que se conviertan en títulos mediocres al amputarles precisamente todo aquello que las hizo grandes. Y lo más gracioso de todo es que en la mayoría de los casos es un sacrificio inútil y un desastre en ventas, ya que esos nombres para el universo consolero nunca han significado nada, y para los peceros... ya tampoco.

El apunte

GHOST RECON 3 VUELVE AL GARAJE

Y hablando de multiplataformas, una saga también tocada por la "sabiduría" consolera da marcha atrás en su versión de PC. Mientras que los usuarios de consola ya pueden disfrutar de su última entrega, en compatibles se retrasa hasta el segundo trimestre del año. Esperemos que no siga el mismo ejemplo que *Ghost Recon 2*, que se quedó en terreno consolero sin hacer nunca el camino de vuelta. ¿La historia está condenada a repetirse?



Para adaptarse al público consolero, las compañías se arman de tijeras y a simplificar se ha dicho

X. Pita

Estrategia

Héroes que envejecen

Lo pensaba hace un año cuando, como hace unas semanas, me movía entre restos de confeti, hombres vestidos de mujeres, lolitas como cheerleaders y policías de cartón piedra. No sé tú, pero a mí me encanta el carnaval, sobre todo el de mi ciudad, donde el bizarrismo sustituye al colorido de Río de Janeiro.

Y por aquel entonces, igual que ahora, creía que el carnaval acaba por cansar de puro abuso. Y que el videojuego, en esto de los disfraces, viene utilizando su particular baile de máscaras desde quién sabe cuándo; pura feria de las vanidades, de secuelas, de disfraz de una misma idea.

Llámame caprichoso. Yo sigo en mis trece, pensando que una secuela no es sólo repetición de los mismos patrones, sino entierro de errores y glorificación de aciertos. Pero, sobre todo, evolución de los personajes.

En ese sentido, la estrategia tiene mucho que aprender de otros géneros como la acción que, en sus segundas partes, no se limita a mostrar las mejoras de rigor, sino que pone en primera línea a protagonistas que han aprendido en aventuras anteriores y actúan en consecuencia. Por eso me alegra comprobar que en *Spellforce 2: Shadow of Wars* jugaremos con viejos conocidos del primer capítulo y que éstos, lógicamente, ya no serán los mismos. Han envejecido, evolucionado. En definitiva, han aprendido.

Éste será año de secuelas. Espero que los protagonistas lleguen como llegaron en su día el Máximo de *Maximo vs The Army of Zin* o como Max Payne en la prórroga de sus negrísimas aventuras: cansados, pero no muertos; peinando canas y presumiendo de cicatrices.

El apunte

CELEBRANDO EL MILLÓN

En la distribuidora FX Interactive están de celebración. La ocasión lo merece: el juego *Imperivm III* ha llegado a la cifra de un millón de unidades vendidas en todo el mundo. Por eso se dispone a organizar la Liga Imperivm 1.000.000, donde se pueden obtener 100 iPods y un televisor de plasma de 42 pulgadas. ¿Te animas? La fase de clasificación acabará a finales de mayo. Para más información, pásate por www.fxinteractive.com.



En *Spellforce 2* jugaremos con viejos conocidos del primer capítulo que han envejecido, evolucionado

Aventuras

G. Masnou

Ni una palabra

No sé si darle las gracias a la nostalgia o a una insana afición por la arqueología. El caso es que estos últimos días he vuelto a instalar en mi ordenador (gracias a la magia del programa DOSBox) un videojuego del que no sabía desde su publicación en 1991, *Another World*. Creado por la difunta desarrolladora francesa Delphine Software, este título posee muchas virtudes y una que resalta sobre las demás: comunica sin mediar una sola palabra. Allí donde el resto de juegos de aventuras se apoya en centenares de líneas de texto para desarrollar diálogos, describir objetos y narrar la trama, *Another World* se basta y se sobra con el poder de la imagen, sirviéndose de las miradas y los gestos de sus protagonistas, sus murmullos ininteligibles y un sinfín de movimientos cinematográficos de cámara para que el usuario vaya juntando todas las piezas e hilvanando la historia.



Another World se erige, desde su primer minuto, en un sublime ejercicio de mutismo, un hermoso experimento que demuestra que no hace falta vocablo alguno para contar algo: una historia entre un humano y un alienígena, tiernísima, épica, donde la amistad supera todo tipo de obstáculos. Un juego con una caligrafía visual flotante, a ratos surrealista y muy emotiva, que transporta al jugador a un mundo extraterrestre tan impresionante como minimalista. Una pena que la tendencia actual sea precisamente la contraria: atiborrar la pantalla con textos que no siempre tienen algo interesante que contar. Y es que, como reza el refrán, una imagen vale más que mil palabras.

El apunte

■ REGRESA URU

Uru: Ages Beyond Myst, el apéndice multijugador online que Cyan Worlds canceló hace un par de años por no alcanzar un mínimo de suscriptores, puede regresar pronto de entre los muertos. Rand Miller, fundador de Cyan Worlds, ha anunciado recientemente que abrirán un servidor oficial llamado D'mala. ¿Para todo el mundo? No, sólo para los invitados. Con algo de suerte y bastante paciencia pronto el sueño de ver un *Myst* online podría hacerse realidad.



***Another World* demuestra que no hace falta vocablo alguno para contar algo**

Rol

A. Sayalero

Demasiado occidental

Ubisoft distribuirá en nuestro país las versiones para PC de *Resident Evil 4*, *Onimusha 3* y *Devil May Cry 3* por menos de 20 euros la unidad. No es nada sorprendente teniendo en cuenta el éxito que estos y otros títulos nipones obtienen en el mercado consolero español. Lo extraño es que no suceda lo mismo con el rol oriental. Desde *Final Fantasy VIII* (y van por el XII) no se ha dignado Square-Enix a acercar su saga estrella a los compatibles, ya no digamos *Dragon Quest* u otras series menos conocidas de estudios con menor renombre, salvo escasísimas y honrosas excepciones, como *Grandia II*.

Es comprensible que Nintendo y Sony exijan un periodo de exclusividad a los títulos que más éxito obtienen en las consolas. El problema es que la espera es siempre en vano: los RPG con sabor a sake no llegan a nuestros monitores.

¿Cuál es la causa? Es cierto que en occidente amamos los mundos enormes que explorar libremente, libertad que en el país del sol naciente no dudan en sacrificar con tal de crear un espectáculo audiovisual sobre complejos argumentos. También es verdad que el mercado del PC es una liga diferente a la de las consolas, de ahí la tibia expectación generada y los bajos precios de las conversiones mencionadas al principio. ¿Pero quién decide que *Resident Evil 4* será mejor acogido que el último *Final Fantasy*?

De todas formas puede que esta situación cambie si Microsoft cumple con su promesa de considerar el PC como la principal plataforma lúdica y utiliza a nuestro favor su caballo de Troya: Xbox 360. Gracias a su primera consola nos llegó *Sudeki* y, tras el fichaje de Sakaguchi (principal cerebro de Square), quizá *Lost Odyssey*, *Blue Dragon* y otros alcancen la gloria de las computadoras. Veremos.

El apunte

■ OTRO AÑO SIN *FALLOUT*

Hace unos días estábamos haciendo cábalas: ya se ha publicado el cuarto *The Elder Scrolls*, así que durante la E3 de mayo el juego estrella de Bethesda debería ser *Fallout 3*. Pues va a ser que no. Pete Hines, portavoz de la compañía, ha dejado claro que no mostrarán la secuela del juegazo de Interplay durante la feria californiana. ¿Tendrá algo nuevo que presentar (aparte de las probables expansiones para *Oblivion*) o deberemos centrar nuestras miradas en el stand de Bioware y su *Dragon Age*? Veremos qué hacen público en las próximas semanas.



¿Quién decide que *Resident Evil 4* será mejor acogido que el último *Final Fantasy*?

DEPORTES

X. ROBLES

PC Fútbol 2006 se actualiza

A veces la llegada de un parche varios meses después de la salida de un juego puede ser un motivo de peso para rejugarlo. Justamente es lo que acaba de pasar con *PC Fútbol 2006*. El reciente parche 1.4, lejos de ser una mera actualización de esas que solventan un par de bugs, ha animado a volver a vestirse de corto a la amplia comunidad pcfutbolera. Se nota que los de Gaelco, escarmentados tras *PC Fútbol 2005*, han trabajado duro para mejorar su producto.

La novedad más destacable, sin duda, es la actualización de la base de datos. Las plantillas están puestas al día con los fichajes del mercado de invierno, por lo que ya no hace falta tirar de actualizaciones no oficiales. Pero aquí no acaba la cosa. También es posible, por fin, nacionalizar a los jugadores extracomunitarios de tu plantilla. Otro añadido interesante, sobre todo si eres de los que quieren controlar todos los pequeños detalles, es la inclusión de un completo historial que muestra en qué equipo ha jugado cada jugador, cuántos goles ha anotado, etc. Ideal para comprobar si esas jóvenes promesas se han convertido en cracks o eran simples "bluffs".

Si te hiciste con una copia de *PC Fútbol* y quieres actualizarlo a la versión 1.4, ve a la página oficial del juego (www.pcfutbol2006.com) y regístrate en "La Comunidad PCF". Ahí te darán un número de registro que te permitirá descargarte la actualización. Los de Gaelco, además, han abierto (por fin) los foros oficiales. Si tienes algún problema con todo este proceso seguro que te ayudarán. Y si eres un escéptico y no acabas de fiarte, puedes pasarte por ahí para ver qué piensan los demás usuarios de dicha actualización.

EL APUNTE

PUES VA A SER QUE NO

Hace unos meses confirmaba en esta misma sección que *FIFA Street 2* llegaría por fin a los compatibles. Pues bien, ahora debo desdecirme. Cuando se anunció el juego, aparecía en la página oficial "PC" y "consolas", pero al final han decidido borrar el PC de la lista. Por desgracia, EA tampoco distribuirá *Rugby 2006* en nuestro país, probablemente por la poca afición que hay aquí a este deporte. Sólo espero que no os guste demasiado el cricket.

El reciente parche 1.4 ha animado a volver a vestirse de corto a la amplia comunidad pcfutbolera

CARRERAS

J. FONT

En la calle no

A finales de febrero los medios de comunicación se hicieron eco de un accidente de tráfico ocurrido en Canadá y que acabó con la vida de un taxista de 46 años. Probablemente uno de los tantos accidentes que ocurren. Pero en esta ocasión tuvo más impacto. No porque el conductor del vehículo que provocó la colisión y su acompañante participaran en una carrera ilegal ni tampoco porque después del accidente se dieran a la fuga. La noticia era el descubrimiento, en poder de los detenidos, de una copia del juego *Need for Speed*.

No voy a entrar en la defensa del videojuego. El sentido común lo hace perfectamente y también garantiza que lo que ocurre en las pantallas no se traslade a la vida real. Lo ridículo es que pongan el dedo acusador donde no deben. Por ejemplo, las carreras ilegales también proliferan en nuestro país. Y no sólo afectan a coches o motos de gran cilindrada que pueden verse en videojuegos, sino también a las económicas minimotos. Un hecho que constata la falta de agilidad normativa y, en algunos casos, falta de control por parte de las autoridades para hacer cumplir la normativa vigente. Además, ahora que el tuning está en pleno auge, tampoco estaría mal que se tuviera información sobre las consecuencias en seguridad que pueden darse al modificar la suspensión de un vehículo o instalar juegos de luces no homologados.

Espero que la próxima vez que me paren en un control de alcoholemia sólo me pregunten cuándo me tomé la última copa y que no me interroguen sobre los últimos juegos que he instalado en mi disco duro. A ver si me van a considerar un corredor ilegal en potencia. Estoy convencido de que la educación vial y un poco de sentido común evitarían muchos accidentes.



EL APUNTE

VUELVE EL MOTOCROSS

Después de mucho tiempo tendremos la oportunidad de pilotar de nuevo motos de motocross en versión virtual. Y es que desde la saga *Motocross Madness* y *Edgar Torrontera's Extreme Biker* los desarrolladores no habían vuelto a fijarse en esta modalidad. Por eso celebramos la llegada de *MX vs. ATV Unleashed*, que también contendrá motos quads y espectaculares todoterrenos. Un título a tener en cuenta si te gusta el *off road* sobre dos o cuatro ruedas.



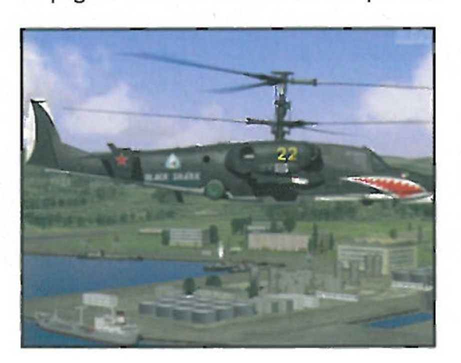
El sentido común garantiza que lo que ocurre en las pantallas no se traslade a la vida real

E. "Tuckie" Artigas

Simulación

Rotores girando

Hace tiempo que los aficionados a los helicópteros se quejan de la falta de títulos de simulación de este tipo. *Search & Rescue 4 y Vietnam Med Evac* nos recordaron que el subgénero seguía vivo, pero los aficionados querían más. Las miradas se volvieron hacia *Flight Simulator 2004*, en el que, pese a sus limitaciones en el modelo de vuelo para helicópteros, había formas de conseguir volar más o menos bien. Los aparatos aparecidos para este simulador han sido en general muy detallados, con cabinas funcionales al ciento por ciento. En la página www.hovercontrol.com puedes descargar algunos gratuitamente. Pero hay otras expansiones para *FS2004* que son de pago aunque de altísima calidad, como es el caso de la reciente *Seahawk & Boxer*, que incluye el SH60 español.



Pero la cosa no acaba aquí; la prestigiosa 1C está desarrollando *Whirlwind of Vietnam*, un simulador de helicópteros ambientado en el conflicto en el que éstos más se usaron. Sin duda, este producto va a marcar diferencias en cuanto a la representación del terreno vietnamita. Para ver algunas imágenes, consulta www.strategyinformer.com/pc/whirlwindofvietnam/screenshots.html.

Pero el mayor revuelo viene de otro frente y está ya muy próximo: Eagle Dynamics está ultimando la próxima expansión de pago para *Lock On*. Ésta se llamará *Black Shark*, va a representar con gran fidelidad el helicóptero Kamov Ka-50 y contará con sobradas innovaciones. Desde un modelo de vuelo muy elaborado, pasando por un modelo 3D interno y externo del aparato de gran calidad, hasta el soporte del Track-IR con 6 grados de libertad. Está claro que ahora los helicópteros regresan a tu PC.

El apunte

COMO EN CASA

Volar por los cielos españoles en entornos realistas no es ninguna quimera en *Flight Simulator 2004*. Creadores como Toni Agramont o el Spanish Mesh Group se han esforzado porque los aeropuertos y ciudades españolas tuvieran la representación merecida. El mismo espíritu impregna las dos entregas de la expansión *Aeropuertos Españoles*. Y tampoco faltan quienes han desarrollado pequeños escenarios con gran detalle, como la base aérea de Zaragoza (www.basezaragozavirtual.tk).



Los aficionados ansían el regreso de los helicópteros a la simulación seria

A. Salas

Online

Economía sumergida online

Cuando uno empieza a jugar a cualquier multijugador masivo online sabe, o debería saber, que quien algo quiere algo le cuesta. Vamos, que no puedes esperar que todo sea llegar y besar el santo, aunque algunos se resisten a verlo así y no dudan en saltarse las reglas. Con esto me refiero a un nuevo tipo de práctica que lleva ya su tiempo desarrollándose en los juegos online de mayor éxito y que consiste básicamente en la compra-venta de objetos o dinero virtuales a cambio de dinero real. No se trata de un caso aislado (como el de aquel hombre que pagó millones de las antiguas pesetas a un chaval español por una espada del juego *Final Fantasy*), sino como algo que ya ha llegado a ser un negocio en toda regla.

Algunas compañías, como Blizzard, ya han mostrado su rechazo a este tipo de acciones y hasta las califican como punibles. Aun así, no es raro ver cómo incluso en las webs de referencia sobre juegos online se muestran anuncios de gente que ofrece monedas de oro a cambio de una determinada cifra de dólares. Otros prometen subirte el personaje hasta su máximo nivel en tiempo récord (lo que se conoce como *powerleveling*), siempre y cuando tires de tarjeta de crédito. Realmente uno se queda de piedra al ver los límites a los que puede llegar algo que no debería pasar de afición.

Está claro que estas prácticas no hacen más que desvirtuar la experiencia online. En el juego, uno debería ganarse el pan con el sudor de su frente, no con la del de enfrente. A las claras, se mire por donde se mire, entre hacer trampas y comprar los logros hay poca diferencia. Juego limpio, por favor.

El apunte

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Pese a lo que muchos piensan, los juegos online no siempre te obligan a pasar por caja. Los que tienen alergia a rascarse el bolsillo pueden introducirse en el género sin tener que pagar un duro. Entre las opciones disponibles destacan *Silk Road* (www.silkroadonline.net) o *PlaneShift* (www.planeshift.it). Desde luego se agradece que existan estas alternativas para acercar el juego online a todos sin excepción.



En el juego, uno debería ganarse el pan con el sudor de su frente, no con la del de enfrente

LA PRESENTACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

Las cajas, un arte en peligro de extinción

Vale con que **lo importante** está en el interior, con que **las apariencias** engañan y todas esas proclamas tan cargadas de razones. ¿Y qué pasa con **las formas**, **la estética** y la presentación **como Dios manda**? Adéntrate en **el lado más bello** de los videojuegos.



POR X. PITA Y G. MASNOU

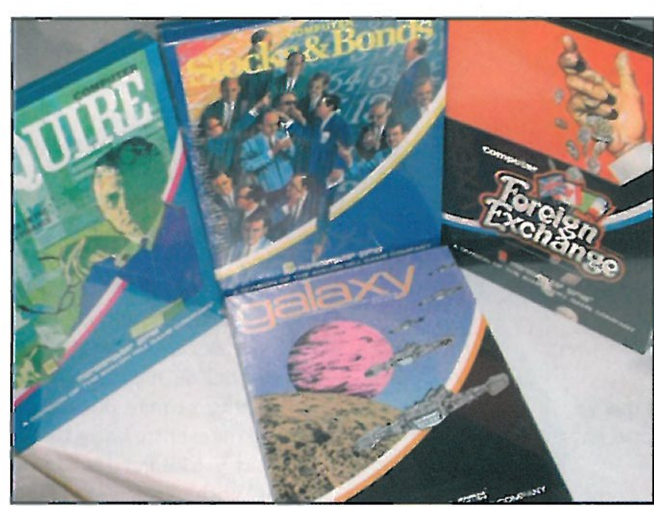
Te vamos a descubrir la pólvora: un videojuego, o al menos un videojuego actual, entra por los ojos. Al contrario que los libros, que deben ser masticados y engullidos por la imaginación, el videojuego recrea un mundo precocinado. El aspecto de los personajes, su rostro y sus ropas; la arquitectura de las ciudades o pueblos por los que te mueves; los entornos naturales... Todo está construido y diseñado de antemano, pensado y medido al milímetro para que nos introduzca en el mundo soñado por el diseñador.

Con estos mimbres, no debería extrañar a nadie que un medio que rinde pleitesía a lo visual, a lo llamativo, llegue hasta nosotros envuelto en su reclamo por excelencia: la caja.

SIEMPRE JUNTOS

Es como el nombre: todos tenemos uno. Y a pesar de que en el proceso de creación de un videojuego la portada se diseña en las fases finales, es, junto a las capturas de pantalla, lo primero que se muestra al público. "Desde el punto de vista comercial, es decisiva", apunta Juan Díaz Bustamante, responsable de Friendware. "Nosotros siempre intentamos que sea lo más comercial, clara y atractiva posible".

Y es que la simbiosis entre carátula y videojuego se producía ya en la prehistoria del medio. A mediados de los 70, cuando la informática lúdica comenzaba a dar sus primeros pasos, el videojuego no pasaba de producto marginal. Sólo se conocían dos medios de distribución: bien como curiosidad que pasaba de mano en mano en un círculo de amistades o como pieza de intercambio en los círculos más bien cerrados de diseñadores. Su presencia



Los diseños elaborados eran la marca de la casa de Avalon Hill.



SSI creó algunas de las mejores carátulas de los 90.



EA revolucionó el panorama importando el diseño de los discos de música al videojuego.



Así de innovadores eran los diseños de los genios de Infocom.

en el mercado era nula y al tratarse de productos que no pretendían ser puestos a la venta, sus creadores ni siquiera pensaban en maquillarlos y convertirlos en piezas atractivas para el supuesto comprador.

Cuando la venta por correo comienza su breve reinado entre los jugones y los primeros anuncios por palabras aparecen en las revistas de la época, los diseñadores comienzan a arropar sus creaciones con algo más que el juego en sí mismo.

En los años 80 un buen dibujo resumía el universo del juego mejor que la propia obra

A finales de los años 70, el videojuego se distribuía dentro de bolsas Ziploc (bolsas plásticas con un cierre hermético que hoy, entre otros usos, se utilizan para congelar alimentos) junto a unas fotocopias del manual y, en algunos casos, arte gráfico cercano a la creación amateur.

Tendrían que llegar los años 80, y con ellos la aparición de grupos de desarrollo más especializados, para que las bolsas Ziploc se esfumaran en la breve memoria de los videojuegos. De nuevo, el ansia por llegar a mayor número de personas y, además, la importancia creciente del medio, jugaron un papel esencial en el nacimiento de la carátula prácticamente tal y como hoy la conocemos.

Entran por los ojos

Claro que entonces las cosas estaban muy lejos de ser como en la actualidad. La tecnología no permitía a los diseñadores crear sofisticados entornos gráficos como los de cualquier juego del año 2000, de modo que las carátulas y sus ilustraciones se convirtieron en el mejor reclamo visual para el jugador.

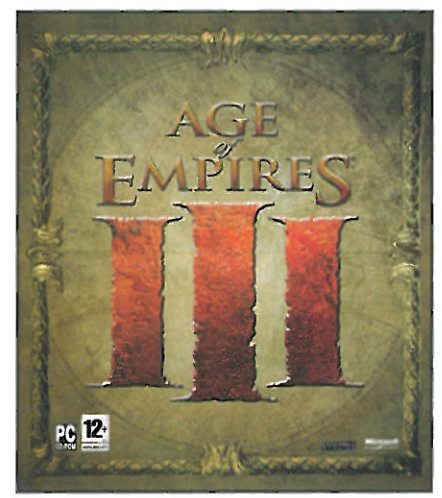
Hoy, cuando los gráficos han llegado a obscenos niveles de realismo, basta con escoger un buen logotipo y dos o tres capturas para sacarse una buena portada de la manga. En los años 80, y por paradójico que pueda parecer, un dibujo resumía el universo del juego mejor que la propia obra. Después de todo, si un videojuego, como las aventuras conversacionales, estaba construido pura y exclusivamente con letras y no gráficos, ¿cómo demonios se podría llamar la atención de un posible comprador?

Half-Life 2, la evolución de las cajas: sin apenas contenido en su interior excepto el disco.

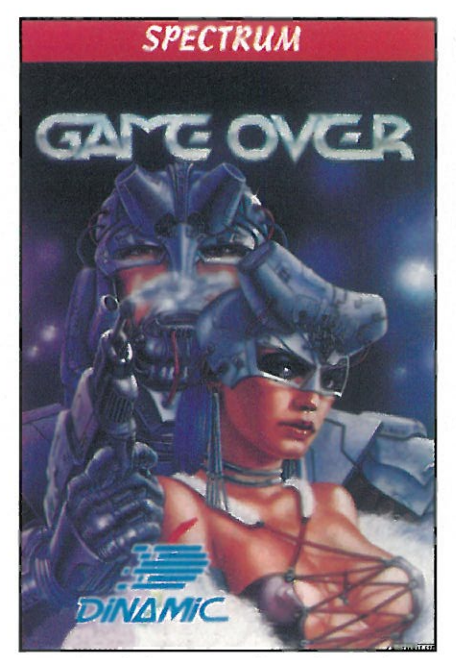


Qué tiempos. Todo esto venía en un mismo juego, *Elite*.


Artistas reconocidos como Giger han participado en el diseño de portadas.



De tanto en tanto, aparecen ediciones de lujo de algunos juegos.



Esta portada fue censurada en el extranjero. El logo se colocó estratégicamente.

En palabras de Trip Hawkins, uno de los fundadores de Electronic Arts, la situación estética del videojuego en los años 80 era "de risa". El propio Hawkins decidió aplicar sus conocimientos de marketing a la industria del software lúdico. A él le debemos que todos los productos de Electronic Arts tuviesen una misma línea estética, lo que facilitaba la identificación por parte del comprador.

Algunas compañías entendieron que el videojuego, como las novelas de aventuras, eran un ticket perfecto para viajar a mundos de ensueño. Partiendo de esa base, los diseñadores decidieron ofrecer algo más que una simple portada. Los juegos, en su interior, comenzaron a incluir mapas, miniaturas o ilustraciones a toda página.

Creadores como Richard Garriot consideraban esencial que un videojuego contase con una ilustración a la altura, pero también con una serie de objetos capaces de evocar un universo virtual.

Grupos como al que pertenecía el propio Garriot, Origin Systems, y otros como Avalon Hill Microcomputer Games, SSI y sobre todo Infocom se convirtieron en verdaderos artistas del diseño de carátulas más revolucionario. Concretamente Infocom, diseñadores de aventuras conversacionales inolvidables, son responsables de portadas legendarias como *Deadline* o *Planetfall*, baluartes de la tendencia que causaba furor en aquellos años: incluir en el interior objetos relacionados con el juego. En palabras del periodista Bill Loguidice, "la ficción se convertía en realidad. Eran objetos mágicos".

Momento: ahora

Resulta curioso comprobar las razones que llevaron a los editores y desarrolladores a minimizar la importancia de las carátulas de cualquier videojuego. No sólo fue debido a la mejora de la tecnología, capaz ya en los 90 de crear entornos mucho más creíbles; es la complejidad creciente del proceso de creación. Aunque alrededor de 1995 todavía se continúa utilizando la caja de cartón como principal recurso de embalaje, la inclusión de objetos más allá del manual,

ENVOLTORIOS DE LUJO

En los buenos viejos tiempos del embalaje, antes de que las frías cajas de plástico en formato DVD sustituyeran a la tradicional envoltura de cartón tamaño familiar, algunas compañías crearon auténticas obras de arte. Su objetivo no era otro que destacar en las estanterías de las tiendas especializadas y atraer la atención del comprador indeciso. He aquí algunas de las más curiosas.

BRAIN DEAD 13

Una sorprendente caja rectangular con cuatro lados excelentemente adornados con capturas del propio juego e ilustraciones del genial dibujante norteamericano Don Bluth, responsable de films como *Anastasia* o *Titan A.E.*



DARKSEED

Portada con frontal extraíble creada por el ilustrador suizo H.R. Giger, diseñador de conceptos de películas terroríficas como *Alien* y que encierra en sí misma las constantes de su obra: la síntesis enfermiza entre la tecnología y la biología.



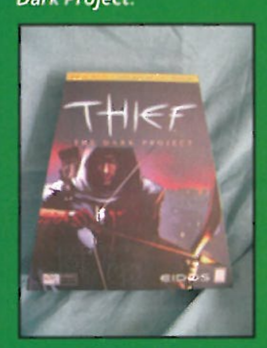
GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

Una auténtica obra de arte. Escultura de cartón formada por dos piezas triangulares que encajan. Diseñada por Wong & Yeo e ilustrada por la genial dibujante de tebeos norteamericana Terese Nielsen.



THIEF: THE DARK PROJECT

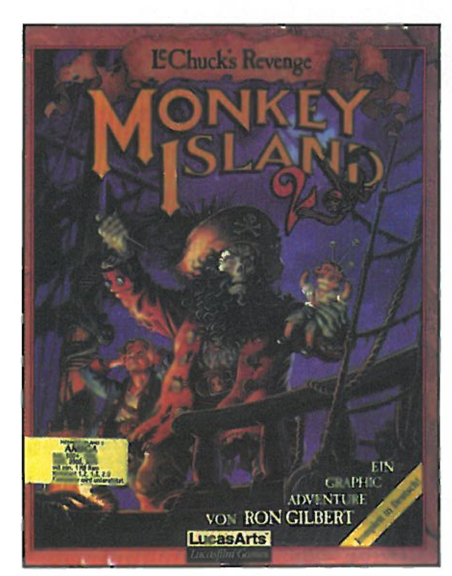
Durante la época de los 90, Eidos empaquetaba sus productos estrella con una genial y atractiva caja con forma de trapecio. Desde *Tomb Raider*, pasando por *Soul Reaver*, hasta *Thief: The Dark Project*.



COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL

Turno para el arcade de helicópteros de suntuoso aspecto gráfico creado en 1992 por Novalogic. Llegó encerrado en una voluminosa caja de cartón de arquitectura compleja ideada por el estudio de diseño Wong & Yeo.





Las portadas de *Monkey Island*, tan evocadoras, son todo un clásico.



Algunos juegos permiten escoger entre la edición estándar y una especial algo más cara.

el juego o curiosos sistemas anticopia como el de *Zool*, forma parte del recuerdo. Como señala Bill Loguidice, "hasta cierto punto es lógico. A mayor tecnología y realismo visual, mayor coste de producción". Y añade: "A finales de los años 90 había menos tiempo y recursos para diseñar buenas portadas. Las cajas se volvieron más pequeñas y simples".

Más allá de la nostalgia, la reducción del soporte y el cambio a la caja plástica de DVD parece una evolución lógica. Con todo, a principios del año 2000 se producían discrepancias entre los partidarios de mantener la clásica caja de cartón y los que abogaban por adaptar nuevos sistemas. Desde el punto de vista de algunos desarrolladores, eliminar la caja de cartón supondría acabar con el hecho diferencial que distinguía al juego de PC de sus más inmediatos competidores, los videojuegos de consola. "Utilizamos la ilustración grande para comunicar al consumidor qué es lo que hace especial a un juego de PC", explicaba Craig Davison, responsable de marketing de *Empire Earth*. "Con tal variedad de juegos en el mercado, es una herramienta crítica".

Por su parte, las agrupaciones de comerciantes y algunas editoras insistían en estandarizar el medio y adoptar definitivamente la caja plástica. Los primeros para solucionar problemas crecientes de espacio, los segundos para unificar el producto y mejorar las ventas. Gregory Wu, director de operaciones de Eidos, por ejemplo, considera la carátula clásica como algo "muy poco manejable".

Hoy en día el envoltorio continúa desempeñando un papel esencial para el videojuego

Sibaritas del juego

Hoy en día, cuando lo común es ya el embalaje de plástico, todavía hay gente que quiere juegos con cajas diferentes –los coleccionistas, el jugador compulsivo– y para ellos son las ediciones de lujo. Ése es el reino del, como dicen los norteamericanos, *box art*: la edición especial.

El envoltorio continúa desempeñando un papel esencial para el videojuego. Tanto es así que Peter Moore, vicepresidente corporativo de Microsoft en su división de negocios interactivos, señala la caja, concretamente su mejora y estandarización, como uno de los pasos que debe dar la industria del videojuego para PC "si quiere solventar la crisis en la que se encuentra".

Quizá ahora, cuando tengas un juego en tus manos, tendrás en cuenta que es algo más que una caja plástica, un dibujo o un logotipo. Veremos hasta cuándo lo siguen siendo, ya que la distribución generalizada de juegos a través de Internet parece a la vuelta de la esquina. Los estuches de los videojuegos y todo lo que les rodea podrían tener las horas contadas.

Virtua Fighter

La famosa saga de lucha de la compañía japonesa Sega aterrizó en formato PC en un original embalaje con forma de escaparate que se fundía con la ilustración de la funda del CD para dar forma a una única portada.



No One Lives Forever

Caja de tamaño familiar (como la mayoría de juegos editados en Norteamérica), con diseño de aspecto retro inspirado en los films de James Bond de los 70 y una sorpresa: el espectacular cuerpo en relieve de la protagonista Cate Archer.



Flight Unlimited

Uno de los mejores simuladores de siempre fue también uno de los mejor presentados. La espectacular ilustración de Michael Sack iba acompañada por la palabra Flight en transparente que dejaba ver las entrañas de la caja.



Quake 3

Para celebrar el lanzamiento de *Quake 3*, id Software lanzó una edición especial de limitadísima tirada donde la caja de cartón habitual era sustituida por otra de precioso y reluciente metal. El logotipo, minimalista, como siempre.



Jetfighter II

La segunda entrega del espectacular simulador de Velocity llegó envuelto en una espectacular, aparatosa y frágil caja con forma de rompecabezas. El diseño de semejante monstruo, cómo no, a cargo de la agencia Wong & Yeo.



STAR WARS

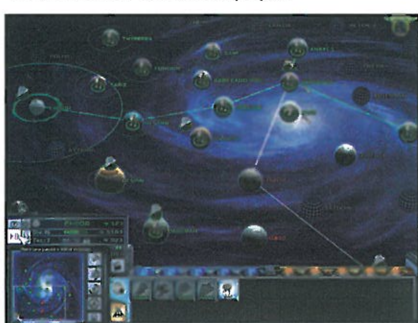
El Imperio en guerra

Acabar con los **tiránicos imperiales** o aplastar la **escoria rebelde**: las dos caras de la misma moneda. En ningún caso será **un paseo espacial**. Si quieres llegar algo más arriba que el Capitán Pescanova, **unos sabios consejos** te alegrarán las misiones.

GESTIÓN PLANETARIA

SOY MINERO

No descuides las minas. Constituyen tu vía de obtención de recursos y siempre deberás pensar en construir algunas en los planetas que caigan en tu dominio. Intenta reservar siempre al menos un espacio para la construcción de una mina, especialmente en las primeras fases del juego, cuando controles menos planetas y, por lo tanto, tus ingresos sean más reducidos. Más adelante puedes ir reservando cada vez más espacios a las nuevas estructuras de construcción si ves que tu economía va viento en popa.



ALERTA MÁXIMA

No siempre podrás permitirte tener una flota decente protegiendo cada uno de tus planetas, pero sí que puedes y debes dejar una equilibrada guarnición militar terrestre permanente en cada uno de ellos. Perder un planeta representa también perder todas sus estructuras y un gasto de recursos adicionales en crear nuevas tropas y flotas que vayan a reconquistarlo, además del dinero que costará reconstruir todo de nuevo. Como ves, no sale a cuenta dejar indefenso un sistema. Intenta siempre colocar tropas terrestres equilibradas y, si se da el caso de una invasión, dirige el combate personalmente, ya que hacer que la inteligencia artificial resuelva la batalla puede ser desastroso, sobre todo en inferioridad numérica.



ZONAS ASEGURADAS

Como sabrás, cada planeta que domines tiene un bonus que muchas veces se traduce en un coste menor para ciertas unidades. Sobra decir que debes hacerte cuanto antes con esos planetas, dejando para más tarde los que ofrezcan bonus menores o sólo aplicables al otro bando. Si por ello tardas más en cumplir tu próximo objetivo de campaña no pasa nada, tus superiores tienen todo el tiempo del mundo y no dirán nada al respecto, así que intenta conquistar siempre la mayor parte de planetas disponibles antes de dar el siguiente paso. Por otra parte, y a la hora de construir edificios o entrenar tropas, intenta tener siempre cerca a Mon Mothma o al Emperador, ya que reducen enormemente los costes de producción. Llévalos también a cualquier planeta que conquistes para gastar menos créditos construyendo.





DINERO FÁCIL

Hay una buena forma de ganar dinero cuando estés falto de recursos. Se trata sencillamente de conquistar todos los planetas que haya accesibles, estén controlados por piratas, rebeldes o imperiales, y hacerte con su control. Deja sin conquistar únicamente el planeta que sea el objetivo de tu próxima misión. Para más seguridad y para evitar sorpresas, deja una flota de naves en ese planeta para evitar que se forme una flota desde allí. Hecho esto, nadie podrá venir a atacarte y serás libre de pulsar la tecla de avance rápido y ver como tus créditos crecen sin parar.

BATALLAS ESTELARES

PRIORIZANDO OBJETIVOS

Cuando estés en una batalla estelar, tanto las estructuras como las naves mostrarán diversos puntos que pueden ser atacados. En el caso de las estaciones espaciales, intenta siempre destruir en primera instancia su hangar, dejando como siguiente objetivo el generador de escudos. Si cuentas con muchas naves también puedes ir destruyendo poco a poco sus cañones, pero lo primordial ha de ser siempre el cese de los refuerzos provenientes de la base espacial. Cuando hay muchos enemigos intenta eliminar alguna que otra nave capital antes de acercarte a la estación espacial.

Pasando ya a las batallas entre naves, y si controlas a los rebeldes, intenta destruir el hangar de los destructores imperiales cuando te enfrentes a ellos. De este modo evitarás que dejen de escupir continuamente cazas TIE y los temidos bombarderos TIE. En el caso de los imperiales, lanza tus cazas contra los bombarderos enemigos y a poder ser ataca en grupo contra objetivos únicos con tus destructores.



DESVÍO DE POTENCIA

Desviar la potencia a los cañones en el caso de los imperiales o a los escudos en el caso de los rebeldes puede ser muy útil a veces, pero no es una habilidad que debas usar a la ligera. Mientras la uses serás mucho más vulnerable o tendrás una capacidad de fuego muy mermada.

En el caso de los imperiales, los mejores momentos para usar esta habilidad son las fases finales de una batalla, cuando queden pocos enemigos y su capacidad ofensiva se haya visto ya muy debilitada, lo que también significará que el daño que recibas será mucho menor. También es ideal en los casos en los que la flota enemiga esté concentrando el fuego sobre una o dos naves tuyas y estés totalmente seguro de que las que elijas para amplificar su fuego no recibirán disparos durante el breve periodo de tiempo que dura el desvío de potencia. Tampoco dudes en usarlo en los diez segundos que tiene la flota enemiga para dar el salto al hiperespacio, ya que en ese tiempo puedes causar todavía grandes daños, especialmente contra las naves más pequeñas, como los transportes.

Con los rebeldes, lo ideal es usar el desvío de la potencia a los escudos en naves que estén bajo fuego intenso. En ocasiones puede servirte como táctica de distracción, haciendo que el enemigo se concentre en uno o dos blancos capaces de resistir mucho mientras que con el resto de tu flota atacas sin sufrir ningún tipo de acoso. Respecto a las corbetas y los acorazados corellianos, puedes desviar la potencia a los motores para aumentar su velocidad y hacer que cualquier nave enemiga te siga o desvíe su rumbo sin llegar a alcanzarte. Así tendrás la oportunidad de distraerlas y atacar con otras naves por la retaguardia (recuerda que los destructores son lentos y concentran su fuego básicamente al frente).



PEQUEÑOS PERO MATONES

Los rebeldes cuentan con poderosos cazas capaces de destruir naves capitales sin despeinarse, siempre y cuando ataquen de forma coordinada. Usando los Ala-Y puedes desactivar los escudos de las naves capitales enemigas, mientras que con tus escuadrillas de Ala-X, si son numerosas, harás muchísimo daño, hasta el punto de poder destruir un destructor imperial. Si además cuentas con grupos de Ala-A, úsalos para atraer la atención de los cazas enemigos y atacar libremente al destructor.

En cambio, si juegas con los imperiales, los cazas TIE son muy efectivos contra los Ala-Y, pero, a no ser que ataquen en grandes cantidades, suelen salir perdiendo contra otras naves. A ser posible, concéntrate en los primeros blancos y deja el resto para los cruceros Tartan, que siempre deberían acompañarte en las batallas. Los bombarderos TIE, eso sí, son una de las piezas clave en cualquier batalla estelar, ya que sus torpedos son devastadores, especialmente contra bases espaciales y cruceros Mon Calamari.



BATALLAS TERRESTRES

PUNTOS DE CONSTRUCCIÓN

Asegúrate siempre de tener disponible algún que otro pelotón de infantería para poder capturar las plataformas de construcción repartidas por el mapa. Es más, intenta hacerte con todas las que puedas y elige cuidadosamente el tipo de estructura que vas a erigir en función del tipo de tropas enemigas con las que te acabarás topando. A veces encontrarás dos puntos juntos, circunstancia ideal para construir una torreta de cada clase, o una torreta y un punto de reparación de unidades si te encuentras en una zona que quieras designar como punto de reunión (especialmente si está al lado de un punto de refuerzo).



UNIDADES IMPERIALES

Si diriges al Imperio, una buena táctica es desplegar al menos un par de AT-AT siempre que puedas, y protegerlos con atacantes TIE, soldados de asalto y algún que otro AT-AA para evitar que los caminantes sean blanco de los aerodeslizadores rebeldes. De esta forma, con los primeros no habrá vehículo o estructura que se te resista, mientras que los segundos despacharán rápidamente la infantería enemiga, especialmente a los soldados Plex, los más devastadores contra vehículos.



UNIDADES REBELDES

Si controlas a los Rebeldes, asegúrate siempre de llevar contigo suficientes escuadrones de soldados Plex. Son capaces de aniquilar batallones enteros de vehículos y no son caros de entrenar. Lo único que se les resiste es la infantería enemiga y los atacantes TIE. La artillería rebelde MPTL-2A es también un gran aliado, así que lleva siempre un par de escuadrones de reserva, aunque ten cuidado de que no se le acerquen demasiado o caerán como moscas.



El Señor de los Anillos

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II

"**Conoce a tu enemigo** y conócete a ti mismo; en cien batallas, **nunca serás derrotado**". Como comulgamos con Sun Tzu, te hemos **diseccionado cada facción** del juego para que sepas con quién **te juegas los cuartos.** Ahora despliega tu **arte de la guerra** en la Tierra Media.



CONSEJOS GENERALES

EXPLORA

La información es poder, así que olvídate de la vieja táctica de atrincherarte en tu base hasta que hayas completado tu ejército. Ahí fuera hay tesoros que recolectar, criaturas que destruir para ganar experiencia y puntos de poder, enemigos a los que espiar, estructuras de las que apropiarse y un tal Gollum que no lleva precisamente una baratija. Encontrar ciertas cosas antes que tus rivales es una ventaja determinante.

POR MAR

Los ingleses conquistaron el mundo a base de barquitos, así que aprende de ellos. Busca los calafates del mapa, quédate con tantos como puedas defender sin demasiado esfuerzo y destruye los demás (ojo, tus rivales pueden reconstruirlos, así que no los pierdas de vista). Crea una flota cuyo núcleo sean las devastadoras naves de bombardeo y asola las costas rivales. Por esta misma razón, piénsatelo dos veces antes de construir a la orilla del mar.



DESCONFÍA SIEMPRE

Demasiada calma suele ser una mala señal, así que prepárate para lo peor reforzando tus edificios, especialmente la fortaleza principal, que debe ser casi inexpugnable. Coloca los torreones de manera que se cubran unos a otros y haz que sus flechas sean de fuego (cosa que será mucho más barata y sencilla si los unes a la fortaleza). Patrullar las costas te evitará sufrir desembarcos enemigos.

PROTEGE A LOS CONSTRUCTORES

Habrá momentos en los que no estarás edificando nada nuevo, pero eso no implica que puedas prescindir de tus constructores más tarde. Ten en cuenta que crearlos de nuevo es caro, lento y ocupa la valiosa cola de tareas de la fortaleza, así que mételos en el edificio más seguro que tengas hasta que vuelvas a usarlos. Y nunca los envíes cerca de los puntos más calientes sin una escolta apropiada.

NO REGALES NADA

Sacrificar cosas pequeñas puede traer consecuencias terribles. Puede que un solo torreón hundido, un solo batallón exterminado o un solo túnel destruido no signifiquen mucho para ti, pero a tus rivales les suma puntos de poder. Por eso mismo aprovecha tus oportunidades de aumentar tu contador.

NO MATES MOSCAS A CAÑONAZOS

Enviar a tu amado dragón a desmantelar un triste batallón de arqueros es un esfuerzo innecesario que puede terminar muy mal, tan mal como pueden salir tus planes si malgastas tus poderes en objetivos secundarios. Ten en cuenta que estos últimos tardan en recargarse (especialmente los de mayor nivel) y que los héroes son caros y lentos de resucitar.

INVIERTE CON EQUILIBRIO

No esperes que las circunstancias te dicten en qué debes gastar el dinero. Comienza mejorando tu economía mientras creas las tropas más básicas para defenderte de posibles ataques tempraneros y añade alguna torre a tu fortaleza. Más tarde desarrolla tu tecnología, crea algún héroe y completa tu "plan urbanístico". No quieras ser el más rico del cementerio acumulando dinero sin gastar, pero tampoco hagas lo posible por quedarte sin blanca (excepto al principio de cada escenario).



FACCIÓN A FACCIÓN

ELFOS

No sólo son los maestros del camuflaje, también son capaces de ver lo que está oculto; ya sabes, visión élfica. Para estos menesteres disponen de los poderes Manto de Bruma y Vista Lejana. Si a esto le sumamos unos arqueros excepcionales, tenemos el combinado perfecto para montar las más sangrientas emboscadas.

Sus habilidades de curación son impresionantes, lo que permite que valga la pena invertir en tecnología para crear un ejército de gran calidad, pues los batallones pueden recuperar a sus efectivos conservando las mejoras.

Salvando quizá al bueno de Bárbol, sus héroes no son muy impresionantes, defecto que compensan sobradamente con sus poderes exclusivos: Brillo solar, Inundación, Bosque elfo, Convocar águilas aliadas (¡la aviación!) y Convocar aliados ent. Si seleccionas este poder, quizá puedas prescindir de Bárbol no construyendo una cámara de los ents. Escoge estas habilidades en lugar de otras más genéricas y deja las tareas de curación a héroes y estructuras.



HOMBRES DEL OESTE

La coalición entre los reinos de Gondor y Rohan es la facción más equilibrada y flexible, por lo que necesita que seas un líder decidido que le dé un sentido claro.

Aunque posee unidades de a pie interesantes, como los sigilosos y precisos exploradores de Ithilien, la verdadera élite de los ejércitos humanos monta a caballo. A los caballeros de Gondor se suman los centauros Rohirrim, rápidos y polivalentes.

Disponen de un abanico muy amplio de héroes que podríamos dividir en dos grupos: los que proporcionan bonificaciones de liderazgo y los que inspiran terror en el enemigo. También están los hobbits, más eficaces ocultándose que combatiendo. Pero, sin duda, sus ases más valiosos son Gandalf y Aragorn.

Sus poderes únicos son de convocación: Convocar aliados de Rohan, Convocar ejército de los muertos y Convocar aliados dúnedain, así que, a falta de grandes milagros, vas a tener que saber manejar tus batallones para alcanzar la victoria.

ENANOS

He aquí una facción con serias carencias, pero una ventaja importante: su destreza con las edificaciones. Ya sea para construir o derrumbar, como David Bustamante, son los reyes del andamio.

Comparten con los hombres del oeste los poderes Torre solitaria (bueno, bonito y barato), Terremoto y Reconstruir, aunque los colegas de Gimli pueden sacarle mayor partido a este último. Además, monopolizan Descarga y Convocar ciudadela, lo que unido a su gran catálogo de unidades de asedio, a las mejoras disponibles para sus fortalezas y a los héroes y tecnologías especializadas en demoliciones deja claro cómo deben actuar: construyendo grandes ciudadelas y no dejando piedra sobre piedra en territorio enemigo.

Por el contrario, sus defectos son evidentes, pues carecen de caballería y unidades aéreas, tienen muy pocos héroes y se desplazan con suma lentitud.

Un detalle importante: usa la habilidad Riquezas enanas sobre un pozo de mina bien protegido y rentable en cuanto puedas, ya que supondrá una inyección económica de aúpa.



ISENGARD

Ya conoces el estilo de Saruman, una mezcla de traición, industrialización salvaje y criaturas extrañas. El taimado Lengua de Serpiente es el héroe más interesante entre los pocos que hay en la ciudad del mago blanco por su capacidad para robar unidades enemigas. Pero el juego sucio no termina aquí, pues Isengard es la única facción capaz de utilizar explosivos, bien sea con los lanzadores de minas de la fortaleza o con los bersérkers uruk. Además, los batidores de las tierras brunas combaten con fuego y, para colmo, el poder Lluvia paralizadora acaba de un plumazo con todas las bonificaciones de liderazgo y Visión de Palantir permite revelar cualquier parte del mapa.

Al igual que los trasgos y Mordor, esta facción obtiene recursos de los aserraderos, cuya productividad depende del número de trabajadores que creemos (también pueden ser usados en las reparaciones) en lugar de la superficie abarcada, lo que permite un desarrollo económico más veloz y menos expuesto a los ataques enemigos. La ventaja de Isengard en el campo financiero se halla en sus habilidades Industria y Alimentar los fuegos.

Sus tropas incluyen dragones, huargos y temibles uruk-hai.



MORDOR

Los orcos no son más que unos gañanes feos y sucios cuya principal función es ser devorados por criaturas mayores para recuperar vitalidad. Otra historia son los arqueros haradrim montados en sus mumakiles, los incendiarios corsarios de Umbar y los trolls (de ataque, con tambor y de las montañas). Con estos ingredientes quizá no necesites recurrir a las máquinas de asedio.

No hay muchos líderes tras la puerta negra, pero son poderosos, basta citar al Rey Brujo de Angmar y su séquito de Názgul. Eso sí, sus fortalezas pueden llegar a hacerse terribles. Tener una torre que lanza bolas de fuego explosivas a cualquier lugar no tiene precio, cosa que también puede hacerse con un poder exclusivo: Lluvia de fuego. Otra habilidad especial es Barricada, que permite crear un baluarte donde desees.

TRASGOS

Logran aquello que Darth Vader nunca consiguió: caer bien siendo malo. Son muy rápidos y ágiles (los guerreros trasgos escalan las paredes), pero algo desorganizados. Tienen gigantes de la montaña para destruir estructuras, pero esa tarea la puede realizar su héroe más polivalente, Drogoth el señor de los dragones. Disponen también de tropas arácnidas armadas con veneno.

Gracias al poder Carroñeros, obtienen recursos del despojo enemigo, pero sus habilidades más relevantes no son exclusivas: Convocar centinela, horroroso bichejo de efectividad alucinante, y Convocar Balrog.

ADVENT RISING

Pulsa **Tab** para acceder a la consola e introduce cualquiera de los siguientes códigos para conseguir el correspondiente efecto. Ten en cuenta que las armas te aparecerán en la mano derecha.

God	Modo dios
BadAss	Todas las habilidades a nivel 5 (modo Blizzow)
Invincible	Matas de un solo disparo (modo UB3R)
UseAmmo	Munición ilimitada
Teleport	Avanzar hasta donde esté la mirilla
Suicide	Suicidio
PlayersOnly	Congela a todos lo que no sean jugadores
Blaster	Crea un H.A.Z.E.
Pistol	Crea un Faust
XJ9	Crea un XJ9
Launcher	Crea un Talmage
SeekerPistol	Crea un Talon
PulseGun	Crea un Acolyte
SeekerXJ9	Crea un Darkfire
SeekerMicrowaveGun	Crea un Discord



Assault	Crea un Kaull
SeekerLauncher	Crea un Fury
Photon	Crea un Stalker
StunGun	Crea un Stun Gun



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Pulsa la tecla º (al lado del 1) para acceder a la consola mientras juegas y teclea cualquiera de los siguientes códigos para conseguir el correspondiente efecto.

god	Modo dios
boom	Golpea la pantalla como si hubiese una explosión cercana
Listcmds	Muestra todos los comandos disponibles



MARC ECKO'S GETTING UP

Carga tu personaje y, en el menú, accede a **Opciones** y selecciona **Códigos**. Allí podrás utilizar el teclado que aparece para introducir los siguientes códigos. Recuerda que puedes desactivarlos tecleándolos de nuevo y que los activados permanecerán en este estado aunque salgas del juego. Se guardan junto al perfil creado.



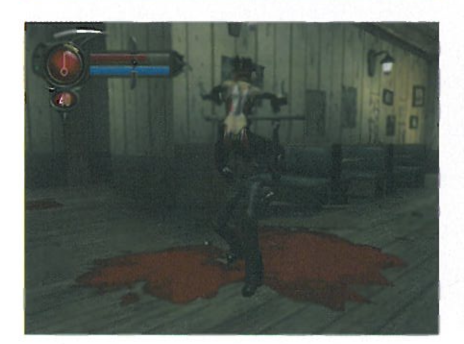
ninesix	Desbloquear todas las leyendas
grandmacelia	Desbloquear todas las canciones del iPod
flipthescript	Habilidad infinita
marcuseckos	Salud infinita
vancedallister	Aumentar al máximo el indicador de habilidad
babylontrust	Aumentar al máximo el indicador de salud
stateyourname	Desbloquear todos los personajes del modo enfrentamiento
workbitches	Desbloquear todas las zonas del modo enfrentamiento
shardsofglass	Desbloquear todos los grafitis y las piezas auténticas del Black Book
dogtags	Desbloquear todas las mejoras de combate
sirully	Desbloquear todos los diseños
dextercrowley	Desbloquear todas las películas
ipulator	Desbloquear todos los niveles

BLOODRAYNE 2

Desde el menú de inicio del juego elige **Extras** y luego **Introducir Truco**. Ya puedes teclear cualquiera de los siguientes códigos para obtener el efecto correspondiente.

TRIASSASSINDONTDIE
Modo dios
LAMEYANKEEDONTFEED
Restaurar vida
ONTHELEVEL
Seleccionar nivel
DONTFARTONOSCAR
Congelar enemigos
SHOWMEMYWEAPONS
Mostrar todas las armas
INSANEGIBSMODEGOOD
Modo desmembramiento





TYCOON CITY: NEW YORK

Durante la partida pulsa las teclas **Ctrl + Alt + C** al mismo tiempo. Cada vez que lo hagas añadirás 1.000.000 de dólares a tus cuentas.



MX VS. ATV UNLEASHED

En el menú principal del juego selecciona **Options**. Una vez dentro, ve a la opción **Cheat Codes** e introduce cualquiera de los siguientes códigos para obtener el efecto correspondiente. Puedes utilizar tanto el teclado virtual que aparece en la pantalla como el de tu ordenador.

BROKEASAJOKE
Obtener 1.000.000 de puntos
MINIMOTO
Desbloquear motos de 50cc
BIGBORE
Desbloquear motos de 500cc
BRAPP
Desbloquear todas las motos
COUCHES
Desbloquear todos los quads
WARDROBE
Desbloquear todas las cilindradas
LEADFOOT
Desbloquear todos los vehículos
TOOLAZY
Desbloquear todas las bonificaciones
PITPASS
Desbloquear todos los circuitos



HUCKIT
Desbloquear todos los circuitos Freestyle
NOTMOTO
Desbloquear todos los circuitos Open Class
GOOUTSIDE
Desbloquear todos los circuitos National
GOINSIDE
Desbloquear todos los circuitos Supercross
IAMTOOGOOD
Activar comportamiento profesional

AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION

Pulsa **Enter** durante la partida y teclea cualquiera de los siguientes códigos en la ventana que aparece para obtener el efecto correspondiente.

viewall
Desactivar el velo del escenario
changeunit
Soldados ilimitados
babki
Añadir 5.000 unidades de todos los recursos
VICTORY
Ganar la partida
qwe
Acceder a todas las mejoras de todas las naciones (te permite construir cualquier cosa, basta con pulsar **P** para acceder al menú de construcción y **F9** para volver al juego)



ACTUALIDAD

Para gobernarnos a todos

The Lord of the Rings Online ROL

Codemasters ha anunciado que distribuirá *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* a finales de año. Al parecer, Turbine (responsable también de *Dungeons & Dragons Online*) está cuidando hasta el más mínimo detalle y sus creadores se muestran muy satisfechos de los progresos logrados hasta la fecha. Las imágenes parecen darles la razón.

La acción transcurrirá en las tierras de Eriador, una región con lugares tan emblemáticos como La Comarca, Rivendell o la aldea de Bree. Los aventureros que decidan lanzarse a defender a los Pueblos Libres podrán elegir formar parte de una de las cuatro razas más representativas de la Tierra Media (humanos, elfos, enanos o hobbits). Además, uno de los grandes alicientes que promete el juego es el de dejar tu propia huella en el mundo, ya sea salvando una aldea hobbit, reconquistando una mina de los enanos o limpiando de enemigos un bosque élfico.

La ambientación se ha recreado teniendo en cuenta hasta el último detalle del imaginario tolkiniano, y hasta te verás cara a cara con personajes ya conocidos como Elrond, Bilbo, Tom Bombadil, los dunédain e incluso los miembros de la mismísima Comunidad del Anillo. Y por supuesto, en el bando enemigo no podían faltar toda clase de orcos, trolls o los temibles nazgûl.



Las nuevas imágenes del juego van sobradas de espectacularidad.



La maza del enano está enamorada del cabezón del orco.

España triunfa en Europa

World Cyber Games

España ha logrado un excelente resultado en el campeonato europeo de los World Cyber Games, quedando en el tercer puesto del medallero general. El equipo español X6tence consiguió ganar la medalla de oro en *Counter Strike* y otros dos jugadores, Roberto Carlos Pérez Gonzáles "R0rUm" y Javier Devis Lara "masi", consiguieron sendas medallas de plata en las competiciones individuales de *Dawn of War* y *FIFA 06*.

El campeonato se celebró aprovechando la última edición de la feria internacional de tecnología de Hannover, más conocida como CeBIT, que tuvo lugar a principios de marzo. En el campeonato europeo de los World Cyber Games participaron más de 300 jugadores procedentes de todos los países europeos para competir en torneos de *Need for Speed: Most Wanted, FIFA 06, Warcraft III: The Frozen Throne, Dawn of War: Winter Assault* y *Counter Strike: Source*. Esperemos que estos buenos resultados tengan continuidad en las finales mundiales que se celebrarán en octubre.



Miembros del equipo español X6tence tomándose un descanso.



Guerra total

Warhammer Online: Age of Reckoning

ROL

Hace tiempo que sabemos de la existencia de un proyecto para llevar a cabo un multijugador masivo online basado en el mundo de *Warhammer*. Sin embargo, poco ha transcendido desde su anuncio el pasado año hasta ahora, cuando por fin se han desvelado los primeros detalles y su título definitivo, que será *Warhammer Online: Age of Reckoning*.

"La guerra estará en todas partes", ha asegurado Mark Jacobs, presidente de Mythic Entertainment. "Cada aspecto del juego, incluso los contenidos de PvE, están orientados hacia la gran guerra de un modo u otro". Jacobs tampoco dudó en afirmar que este título iniciará una nueva generación en lo que a juegos online se refiere gracias a una experiencia nunca vista hasta ahora.

Ésta se vivirá desde la perspectiva de un mundo dominado por las armas y la magia, un escenario idóneo para un mundo persistente en el que vivir la gloria de la batalla. Habrá que ver si realmente consiguen sus objetivos. La incógnita se despejará en 2007, cuando se prevé que salga el juego.

ACTUALIDAD

En pocas palabras

LENGUA MATERNA

Los rumores que cada vez cobraban más fuerza en la Red finalmente se han confirmado: *World of Warcraft* será finalmente traducido al castellano. Así lo ha confirmado Blizzard, asegurando que ya se está trabajando en la localización del juego. Además, se abrirá también una web española y los problemas que puedan surgirte durante el juego tendrán respuesta en nuestro idioma.



JUEGO LIMPIO

Los tramposos no tienen cabida en *Dark Age of Camelot*. Así ha quedado patente tras las recientes expulsiones de un grupo de jugadores que bajaron un programa con el que podían ganar puntos más rápidamente que los demás. El truco no tardó mucho en ser descubierto por la gente de Mythic.



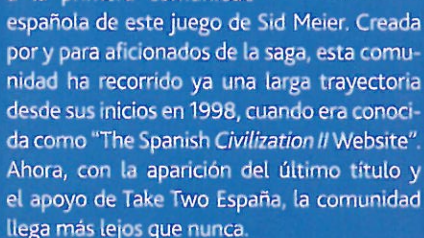
CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

CLWT

Recientemente regalábamos con nuestra revista el juego *Chaos League*. Si te gustó y quieres probar su modo online, estás de enhorabuena. La gente de Chaos League World Tournament disputa torneos regularmente, cuentan con unos foros más que decentes y hasta realizan concursos. Actualmente están trabajando en un mod que traducirá el juego al castellano. Si el rugby a lo bestia es lo tuyo, éste es tu clan.

www.chaosleague-web.com

CIVADICTOS



Los aficionados a *Civilization IV* ya pueden saludar a la primera comunidad española de este juego de Sid Meier. Creada por y para aficionados de la saga, esta comunidad ha recorrido ya una larga trayectoria desde sus inicios en 1998, cuando era conocida como "The Spanish *Civilization II* Website". Ahora, con la aparición del último título y el apoyo de Take Two España, la comunidad llega más lejos que nunca.

www.civadictos.com

CLAN MANDRAKE



Si eres un fan acérrimo de *Star Wars*, el veterano Clan Mandrake es lo que andabas buscando. Juegan a títulos tan variados como *Jedi Academy*, *Galaxies* y *Battlefront*. A propósito, andan reclutando a combatientes para este último juego. Ojo, porque lo cortés no quita lo valiente, así que seriedad y respeto ante todo. ¿Encajas en el perfil? ¿Presumes de bláster? Entra en su web y contacta con ellos.

www.clanmandrake.com

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego online y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: ArenaNet • EDITOR: Friendware • DISPONIBLE: Abril

GUILD WARS Factions

Lo nuevo de *Guild Wars* es **todo un hallazgo**. No sólo expande las fronteras de **tu mundo online favorito**, sino que encima llega impregnado de misterio. Y es que **los expertos no se ponen de acuerdo**... ¿Secuela? ¿Expansión? Nosotros te damos las pistas, **tú decides**.

POR A. SALAS



Los combates jugador contra jugador, tan emocionantes como siempre.

El éxito de *Guild Wars* es un hecho ya incuestionable, y no sólo en nuestro país. Ante tal panorama no era de extrañar que el mundo creado por ArenaNet terminara por expandirse, y así ha sido. Jeff Strain, cofundador de ArenaNet, explicó recientemente en la ciudad de Munich todas las claves de lo que será el próximo paso de este juego online, y hasta allí nos desplazamos para no perdernos ni un solo detalle.

Lo primero que debemos dejar claro es que *Guild Wars: Factions* no parece una expansión, o al menos no una expansión al uso, sino más bien un título nuevo independiente de su antecesor. Eso sí, lo complementa y, por supuesto, no se escapa de su misma línea. Esto quiere decir que podremos prescindir del primer *Guild Wars* para jugar a la nueva entrega, aunque quienes posean ambos títulos podrán moverse entre los dos mundos. Y tranquilo, porque esta vez tampoco habrá cuotas.

GRATA COMPAÑÍA

Para empezar, *Factions* se desarrollará en un escenario totalmente nuevo, Cantha, un nuevo continente situado al sur de Tyria en el que se respira un ambiente de clara inspiración asiática tanto en sus paisajes como en sus edificaciones. Y no es de extrañar, ya que, como explica Jeff Strain, "siempre intentamos incluir elementos de las diversas culturas dentro del juego", al igual que ya se hizo anteriormente con los

Ésta es sólo una de las muchas criaturas nuevas que aparecerán en *Factions*.

demás escenarios de Tyria. Estas nuevas tierras serán testigos del nacimiento de dos nuevas profesiones, los asesinos y los ritualistas, que se sumarán a las seis ya existentes.

Los asesinos vendrían a ser los ya conocidos pícaros de otros juegos de rol, aunque aquí sus características están enfocadas a un estilo de combate más directo. Armados con dagas, estos personajes podrán causar grandes daños con ataques especiales y su gran agilidad les permitirá esquivar los mandobles enemigos. Pero su principal habilidad será el teletransporte, que les permitirá acercarse hasta un enemigo a gran velocidad (o bien escapar de sus garras) y, lo que es aun más interesante, podrán teletransportar a un compañero de equipo allí donde deseen. Este factor es, como comentaba Strain, uno de los añadidos de más relevancia, ya que "incluye un importante factor estratégico".

Por su parte el ritualista será un sacerdote instruido en artes oscuras que le permitirán invocar espíritus. Éstos



Esto es un Stone Reaper, y sí, pretende merendarte a la primera de cambio.

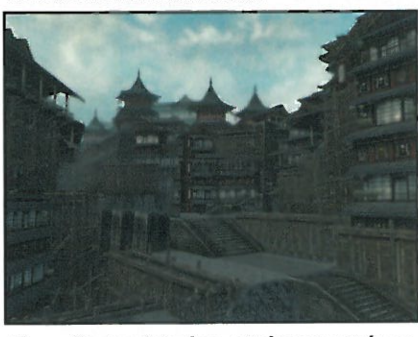


Un pariente perdido de Bárbol deambula por el nuevo continente.


El asesino, una clase con la que no desearás encontrarte.


Algunos escenarios serán preciosos. ¿Enmarcarás tu monitor?


En el bosque petrificado verás estructuras tan asombrosas como ésta.


El arquitecto virtual no estaba pensando en América y África precisamente.

ENTREVISTA A JEFF STRAIN, COFUNDADOR DE ARENANET

"HEMOS QUERIDO IR MÁS ALLÁ"

En la presentación de *Guild Wars: Factions*, Jeff Strain fue el encargado de explicar todas las novedades que nos deparará esta nueva entrega de la saga. He aquí algunas de sus revelaciones.



PC LIFE: ¿Cuál sería el elemento de *Guild Wars: Factions* que más destacarías?
JEFF STRAIN: Sin duda, el sistema de alianzas. Esto cambia por completo la mecánica de juego y mejora enormemente la experiencia.

PCL: ¿Por qué incluir dos profesiones nuevas?
J.S.: Bueno, con las profesiones antiguas tenías tu tanque, tu curandero, tu arquero... pero hemos querido ir más allá. Con las nuevas profesiones tienes habilidades totalmente nuevas que añaden componentes tácticos muy interesantes, aunque requiera su tiempo dominarlos.

PCL: ¿Hay ya planes de futuro para *Guild Wars?*
J.S.: Por ahora, ofrecer nuevos contenidos día a día, de modo que siempre haya algo diferente con lo que jugar y algo nuevo en el horizonte.

también participarán en el combate, ya sea atacando a los adversarios o curando a tus compañeros. El ritualista también puede resucitar o potenciar las habilidades de sus colegas. Se trata de una profesión muy versátil y, a la postre, útil.

Expandiendo horizontes

Pero no todo queda en un nuevo continente y un par de profesiones nuevas: "*Factions* incorporará nuevas tareas y nuevos tipos de misiones en las que los jugadores podrán embarcarse", explica Jeff Strain. "Además, hemos incluido una nueva mecánica de juego". Hablamos de dos conceptos hasta ahora inéditos y que prometen aportar mucho. Se trata de las facciones, dos bandos (los Luxon y los Kurzecks) a los que podrá unirse cualquiera que quiera luchar por su causa.

Estos bandos controlarán cierta porción de territorio y serán los jugadores quienes se encarguen de hacerse con las ciudades del enemigo, bien a través del combate jugador contra jugador, bien a través de la consecución de misiones especialmente enfocadas a ganarnos su favor. De este modo, "los roleros tendrán tanta importancia como los jugadores que basen su juego en el combate".

Strain: "Los roleros tendrán tanta importancia como los jugadores que basen su juego en el combate"

Los resultados de la conquista se actualizarán cada 24 horas, de modo que el mapa estará en continua evolución. La lucha por las tierras de Cantha no acaba aquí, ya que, dado el nivel de dificultad de algunas misiones, la alianza entre clanes (o *guilds*) será imprescindible, y aquí es donde entra otro factor no sólo estratégico, sino también social, muy a tener en cuenta. Todo un cúmulo de novedades que sin duda nos tendrán en ascuas hasta la salida del título.

Lo esencial

A SEGUIR... Un nuevo continente, una nueva campaña y dos nuevas profesiones (asesino y ritualista) no son moco de pavo. Además, *Factions* ofrecerá un soporte técnico contrastadísimo.

A MEJORAR... Habrá que ver si las dos nuevas profesiones no distorsionan el equilibrio ya alcanzado con las demás clases de personaje.

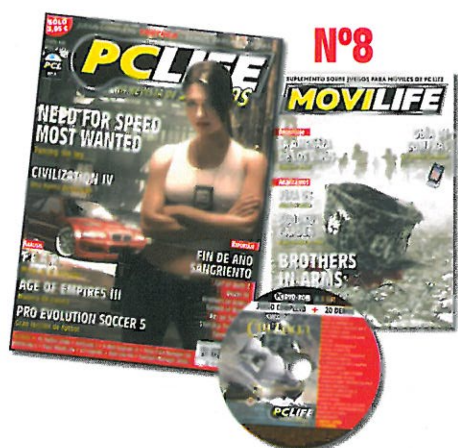
¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?



















Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life • Editorial Aurum, S.L. • Muntaner, 462, 2º 1ª • 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐ • PC Life 7 ☐ • PC Life 8 ☐ • PC Life 9 ☐ • PC Life 10 ☐
PC Life 11 ☐ • PC Life 12 ☐

Nombre y apellidos

Dirección

Población

C.P. Provincia

Tel. Fecha de nacimiento

e-mail

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum, S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum, S.L.

ANÁLISIS

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Stormreach

Ante tanta sofisticación e historias para no dormir, necesitábamos el **rol de toda la vida**. *Dungeons & Dragons Online* es ya un hecho. El amo del calabozo ve así su **sueño de inmortalidad** cada día más consolidado. **Su voz** será, ahora sí, **universal e infinita**.

POR A. SALAS

Actualmente no son títulos lo que les falta a los aficionados al rol online. Sin embargo, muchos de los servidores se inclinan por ofrecer una vertiente del rol orientada a la acción sin más. Quizá el tiempo acabe convirtiendo *D&D Online: Stormreach* en algo similar, pero lo que está claro es que de entrada todo indica que va a ser complicado.

Stormreach ofrece al jugador una atmósfera única y bien ambientada en el universo de *D&D* con las reglas de la versión 3.5 y una experiencia en la que no es necesario pasarse interminables horas conectado para obtener diversión. De esta manera constituye la opción ideal para los jugadores más ocasionales. Un ejemplo: la experiencia sólo se consigue realizando misiones, no matando incontables bichos, y tu personaje apenas tiene 10 niveles y no los 20 que ofrece el juego clásico. Este hecho atraerá a un público más centrado en realizar misiones de una forma más sosegada, a la antigua usanza, y no a cazadores de niveles (los conocidos en el mundillo como *powerlevelers*). La ausencia de PvP también desanimará a los amantes del combate sin más, aunque es un factor que de todos modos se echa en falta.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Turbine
EDITOR Atari
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** 12+
CUOTA MENSUAL: 15,26 €
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,5 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

WEB: www.ddo-europe.com



Las tabernas son lugares de encuentro de aventureros, pero también de asueto.

IMAGEN Y SEMEJANZA

Lo primero que debes hacer en *D&D Online* es crear un personaje. Tienes cinco razas y nueve profesiones entre las que escoger. O sea, las típicas de *D&D*, aunque con la ausencia del monje y el druida. Puedes personalizar tu apariencia hasta el más nimio detalle con su completo editor. Lo siguiente es configurar



El repertorio de criaturas fantásticas es muy amplio y variado.



Además de atacar, también puedes bloquear golpes.


El trabajo en equipo es vital para la supervivencia en *D&D Online*.


Dentro de las mazmorras también hay lugares para reponer fuerzas.


Los vendedores suelen ofrecer una buena variedad de artículos.

tus estadísticas, asignar tus puntos de habilidad y elegir tus dotes iniciales.

Hecho esto, la aventura empieza por un pequeño modo tutorial en el que ejercitar las habilidades específicas de tu personaje al tiempo que te familiarizas con los controles. La explicación del manejo del personaje fluye sin más problemas, lo mismo que otros pormenores mediante ventanas emergentes. Puede que incluso te sobre información, porque en cuanto pises Stormreach, verás que te mueves como pez en el agua. Y menos mal, porque tanto el juego como su manual no están traducidos. El caso es que si tu inglés está al nivel del de nuestros presidentes de Gobierno, puede que no entiendas más de un consejo o que tardes más en encontrar grupo que un zulú en Mallorca.

Buscando compañía

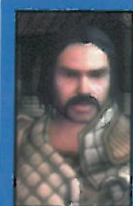
Y es que a diferencia de otros títulos online (*World of Warcraft* sin ir más lejos) en los que el juego en solitario también es una opción factible, aquí todo te empuja al juego en equipo. La mayoría de misiones requieren formar un grupo de aventureros para salir victorioso y con vida de las múltiples mazmorras que te aguardan. Crear estos grupos resulta tarea fácil gracias a la clara y sencilla interfaz de chat. De hecho, hasta tienes un botón en cada tarea de tu libro de misiones que te pone en contacto con gente que también va a embarcarse en esa misma aventura.

La mayoría de las misiones requieren formar un grupo de aventureros para salir con vida de las mazmorras

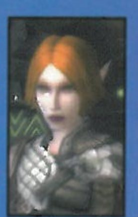
La acción se desarrolla de un modo similar a lo visto en *Guild Wars*. Es decir, cada mazmorra es un espacio cerrado y cada nuevo grupo que entra lo hace en copias sucesivas de la misma, sin encontrarse con jugadores externos al grupo. Estas mazmorras no cuentan con un nivel excesivo de detalle en comparación con otros títulos online, al igual que el conjunto gráfico en general, pero están bien ambientadas. La voz del Máster también ayuda en ese sentido. Además, las criaturas enemigas son de lo más variopinto y reflejan muy bien el mundo de *D&D*, formando un conjunto digno de jugar. Es una lástima que sus pequeños fallos de concepto no le dejen llegar más alto, pero aun así se trata de una experiencia recomendable.

ALIANZA DE CIVILIZACIONES

Éstas son las razas que pueblan las tierras de Eberron. ¿Cuál elegirás en tu periplo?



HUMANOS
Los humanos no sólo son conocidos por tratarse de la raza que domina Eberron, sino también por ser la más adaptable y flexible, así como la más variada físicamente.



ELFOS
Cuando les tocan su amada naturaleza, no dudan en demostrar su maestría con la espada y los arcos, así como su agilidad y destreza en los combates.

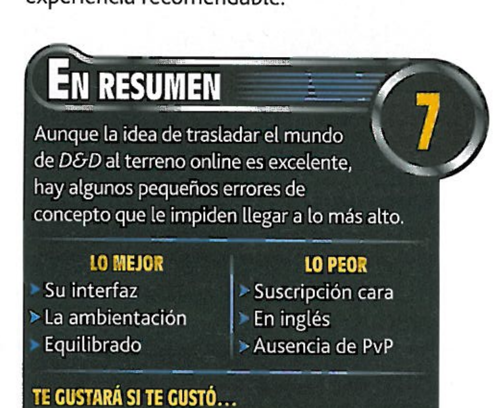
MEDIANOS
A pesar de su corta estatura, estos personajes compensan sus pocas fuerzas con un agudizado intelecto. Muy oportunistas e ideales para la profesión de pícaro.



ENANOS
Muy trabajadores y tan habilidosos con el hacha como con la jarra de cerveza. Además, los enanos son especialmente resistentes al daño físico y mágico.



CONSTRUCTOS
Aunque originariamente fueron creados para la guerra, gracias a los poderes arcanos han conseguido tener mente propia. Son más sociables de lo que aparentan.



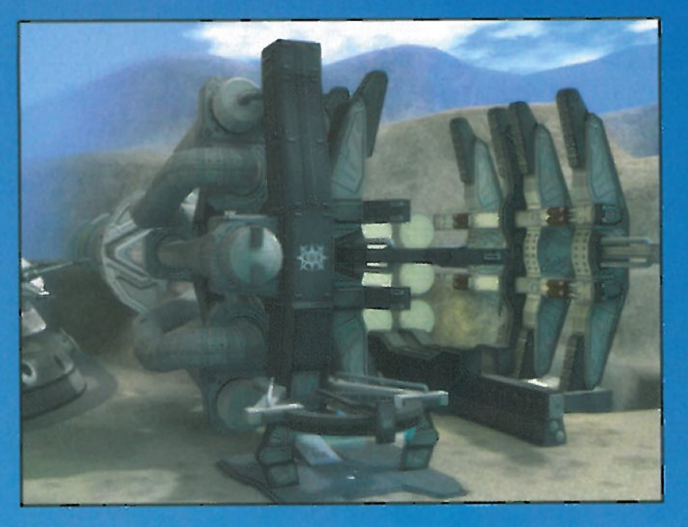
EN RESUMEN

7

Aunque la idea de trasladar el mundo de *D&D* al terreno online es excelente, hay algunos pequeños errores de concepto que le impiden llegar a lo más alto.

LO MEJOR	LO PEOR
Su interfaz	Suscripción cara
La ambientación	En inglés
Equilibrado	Ausencia de PvP

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Neverwinter Nights





RF ONLINE

Rising Force Online

Promete ser **masivo y** es **online**, palabra. Pero... ¿es rol? Bueno, lo cierto es que en las cacerías se aprenden cosas y **los personajes evolucionan**... o mueren. Vale, **aceptamos rol**. Si te gustan las brochetas de monstruo y eres fan de la tomatina de Buñol, ¡**a jugar**!

POR A. SALAS

Nos encontramos en Novus, una galaxia que sufre los efectos de la guerra entre tres civilizaciones diferentes que luchan por el poder total y absoluto de los recursos. La historia no ganará ningún Pulitzer, desde luego, pero es el marco en el que te sitúa este juego online de estética manga.

Si bien hace algunos años lo que *RF Online* viene a ofrecernos habría creado muchas expectativas, actualmente no sorprende, ya que se trata de un título más orientado a las trifulcas jugador contra jugador. No por ello es un mal juego, ni mucho menos, pero los que deseen jugar rol puro y los ávidos de experiencias bélicas más atrevidas podrían acabar mirando hacia otro lado.

PROBLEMAS A LA VISTA

Los fallos de concepto de *RF Online* aparecen nada más comenzar la primera partida. Creas tu personaje con tan escasas opciones de personalización que el juego parece plagado de clones. El largo tutorial es el siguiente paso, necesario para los advenedizos y obligatorio para todos, ya que no te lo puedes saltar. Es una lástima porque a los jugadores experimentados no les descubre ningún secreto sobre la interfaz y los controles. Otro problema, y ya van unos cuantos, es el descubrimiento de que los controles no son tan efectivos como cabría esperar. Sin duda, podrían haber sido mejor diseñados si la idea era manejar el personaje de la forma más sencilla posible. Por si fuera poco, no se pueden redefinir las teclas.

Ya con los pies en el juego, tampoco mejora mucho la función. Nada más comenzar se te asignan misiones típicas de personaje de bajo nivel, aunque por



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
CCR

EDITOR
Codemasters

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 12+

CUOTA MENSUAL: 15,26 €

IDIOMA Textos de pantalla / Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

WEB: www.rf-onlinegame.com

La ambientación y el diseño de decorados son dos de los puntos fuertes del juego.



El tutorial es algo largo para lo que realmente explica.


Los accretia son, visualmente, la raza más imponente del juego.


En el cuartel general puedes tomar transportes a otros lugares del mapa.


Los guerreros son quizá la clase más fácil de dominar.

medio de un mensaje en pantalla con el encargo. Nada de heraldos. Lo malo es que casi no se te da información al respecto, dejándote solo ante el peligro hasta que consigues habituarte a esta mecánica un tanto peculiar. Normalmente todas las misiones que recibes obedecen a la fórmula de "mata X bichos de este tipo" con alguna posible variación, pero siempre con el mismo telón de fondo.

El sistema de equipos es injusto y no anima a formar grupos. La experiencia se gana con cada golpe que asestas y no con cada enemigo que matas, pero en lo que a misiones se refiere sólo aquel que asesta el golpe mortal al monstruo de turno es el que se lleva el mérito. Si te han encargado matar 20 enemigos de determinado tipo y vas en un grupo de dos jugadores, debes matar al menos 40 hasta que ambos hayáis conseguido vuestro objetivo. Esto hace que las sesiones de cacería en equipo puedan convertirse en un culebrón interminable.

RF Online se suma a la oferta de títulos orientados a las trifulcas jugador contra jugador

Lucha sin cuartel

Afortunadamente, el PvP es otra cosa muy distinta y quizá el reclamo principal del juego, el que te hará decidir si hacerte con él o no. Y es algo que llega a su punto culminante con las llamadas Chip Wars. Estos eventos se suceden diariamente cada ocho horas y son combates a gran escala en los que los jugadores luchan por mantener el control sobre una mina. Estos combates son dinámicos, intensos y masivos, aunque sólo reservados para jugadores de nivel medio y alto.

Por supuesto, la posibilidad de combatir va mucho más allá de estos eventos, ya que siempre puedes eliminar a miembros de las facciones opuestas cuando topes con cualquiera de ellos. A veces incluso se concentran en grandes grupos y se organizan batallas campales espontáneas de gran calibre.

Por supuesto, quienes disfruten con la vieja fórmula de matar bichos y más bichos para subir niveles, conseguir todo tipo de objetos que a su vez asignen puntos de habilidad, estarán bien servidos. Se trata de una fórmula, como un popular insecticida, de eficacia probada. Lo que ocurre es que se suele dar en juegos que no requieren de una cuota mensual. Y en el caso de *RF Online*, ésta es más bien elevada.

FACCIONES ENFRENTADAS

RF Online te permite aliarte con una de estas tres facciones. Elige la tuya.

UNIÓN BELLATO

Pequeños pero matones. Estos personajes basan su forma de ser en la racionalidad y el comercio, lo que les ha permitido construir una gran civilización. Ahora en su mente hay un único objetivo: expandirse a toda costa.





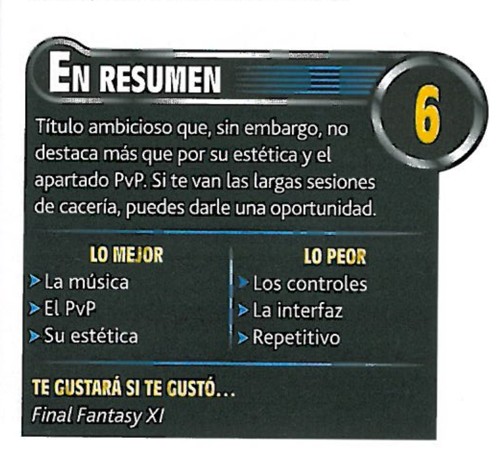
ALIANZA DE CORA

Esta raza de apariencia élfica está dividida en muchas culturas, pero todas ellas tienen en común la misma religión. Mediante la unión consiguen una fuerza imparable con la que pretenden imponerse en el Universo entero.

IMPERIO ACCRETIA

De aspecto amenazador, estas criaturas mecánicas se encuentran bajo el régimen totalitario del Emperador. Por imperial decreto, la conquista de nuevos territorios es ahora la única forma de que su raza sobreviva.





EN RESUMEN

6

Título ambicioso que, sin embargo, no destaca más que por su estética y el apartado PvP. Si te van las largas sesiones de cacería, puedes darle una oportunidad.

LO MEJOR	LO PEOR
La música	Los controles
El PvP	La interfaz
Su estética	Repetitivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Final Fantasy XI

Los mods más populares

Como puedes ver, las novedades abundan este mes, aunque también hay espacio para las viejas glorias que se resisten a salir definitivamente del ranking.

ACCIÓN

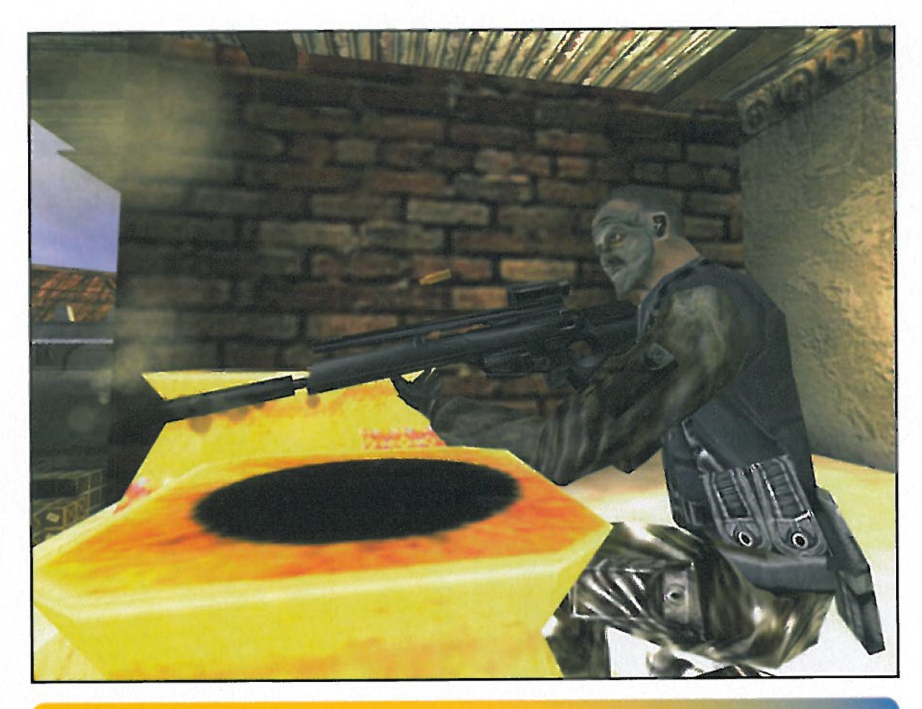
1	▲	Minerva: Transmission 2 Hal-Life 2	★★★★★
2	▲	NS: Covert Operations Quake III: Team Arena	★★★★★
3	▲	Silent Heroes Battlefield 1942	★★★★★
4	▲	Dystopia Half-Life 2	★★★★★
5	▲	German Front Mod Call of Duty 2	★★★★☆
6	►	Ravenholm Half-Life 2	★★★★☆
7	▼	Weapons of Destruction Quake 4	★★★★☆
8	▼	Mistake of Pythagoras Half-Life 2	★★★★★
9	▼	Slaughter Battlefield 2	★★★★☆
10	▲	Team Elite Star Trek: Voyager Elite Force	★★★★☆
11	▲	AvP 2 Gold Mod Aliens versus Predator 2	★★★★☆
12	▲	Halo Enhanced Cliff Mod Halo	★★★☆☆
13	▲	Road to Victory Battlefield Vietnam	★★★☆☆
14	►	Liberty 6000 Freelancer	★★★★☆
15	▲	City 14 Half-Life 2	★★★☆☆

ROL

1	▲	Ashes of Apocalypse The Elder Scrolls III: Morrowind	★★★★☆
2	▲	Median 2 Diablo II	★★★★☆
3	►	Herogrim Mod La Batalla por la Tierra Media	★★★★☆
4	▲	Free Worlds Freelancer	★★★★☆
5	▲	DungeonDoom Doom 3	★★★★☆

ESTRATEGIA

1	▲	Starcraft: the Shadow of Space Starcraft: Brood War	★★★★★
2	▲	Terran Empire Ground Control II	★★★★☆
3	▲	World War 2 Rise of Nations	★★★★☆
4	▲	Fairglen: The Forgotten Lands Warcraft III	★★★★☆
5	▼	Tiberian Sun Retro Command & Conquer: Tiberian Sun	★★★★☆



MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Quake III: Team Arena **WEB:** www.ns-co.net

NAVY SEALS: COVERT OPERATIONS

Real como la guerra misma

El motor gráfico de *Quake III*, tan alabado antaño, ha ido cayendo poco a poco en desuso en lo que a mods se refiere. Algo totalmente lógico, por otra parte, ya que los nuevos motores relevan a los más veteranos. Sin embargo, en una escena que parece estar dominada por los motores de *Half-Life 2* o *Doom 3*, todavía encontramos pequeñas joyas capaces de sorprendernos gratamente. Tal es el caso de *Navy Seals: Covert Operations*, una conversión total de *Quake III: Team Arena* que enfrenta a un grupo terrorista con otro de fuerzas especiales. En él hay lugar tanto para el realismo como para la diversión.

Punto de impacto

No te dejes engañar por el padre de la criatura. Aunque *Quake III* sea un juego de acción desenfrenada, este mod apuesta por un tipo de juego más táctico, del estilo de *Rainbow Six*. Además, insistimos, el realismo es el pilar básico del juego, empezando por los 22 modelos de armas de las que dispones, junto con sus posibles accesorios también reales, hasta la balística. Se acabaron las incontables ráfagas hasta caer muerto. Una simple bala y adiós.

Por otra parte, cabe destacar la gran labor realizada por el equipo desarrollador, que ha reescrito el código del juego, añadiendo nuevas animaciones, modelos y una interfaz muy práctica a la vez que sencilla. No es para menos, ya que en este juego de acción por equipos la comunicación es fundamental, y precisamente por ello se ha añadido un sistema de radio muy eficaz. Tampoco podían faltar los modelos de personaje totalmente personalizables para los dos bandos, con 16 cabezas entre las que elegir.

Sobre el tipo de misiones, tienes las ya conocidas en este tipo de juegos: desde las consistentes en desactivar una bomba hasta las de tomar una posición al asalto, pasando por las de proteger a un VIP. Los niveles gozan de un diseño excelente que asegura diversión para rato. De modo que si eres aficionado a la acción táctica, desempolva tu *Quake III: Team Arena* y dale una oportunidad a esta obra, que se la merece.

★★★★★

▮ GÉNERO: Estrategia ▮ JUEGO: Starcraft: Brood War ▮ WEB: tmcg.dk/viewpage.php?page_id=1

STARCRAFT: THE SHADOW OF SPACE

La galaxia persistente

Si piensas que *Starcraft* sigue siendo un juego de actualidad pero que necesita un pequeño cambio de aspecto, entonces compartes al ciento por ciento el punto de vista de los creadores de este mod. *Starcraft: The Shadow of Space* es, en esencia, el mismo juego de siempre, aunque pronto descubres que se le ha dotado de tres nuevas campañas y varios cambios en la jugabilidad que prometen satisfacer a todos los fans del título de Blizzard.

Entre esos cambios destaca, por ejemplo, que las unidades no requieren suministros para crearse y que algunas de las mejoras puedan evolucionar hasta 20 veces. También se ha retocado el aspecto gráfico para acercarlo un poco más a la nueva hornada de juegos de estrategia en tiempo real. En ese sentido, hay nuevos edificios disponibles y se han corregido ciertos problemas técnicos. En conjunto queda una nueva experiencia altamente recomendable, tanto si juegas solo como acompañado, ya que también incluye un extenso lote de mapas muy elaborados.



El aspecto de las unidades se ha mejorado ligeramente. Mira cómo lucen.

★★★★★

▮ GÉNERO: Rol ▮ JUEGO: Morrowind ▮ WEB: sodp.planetelderscrolls.gamespy.com/aoa/modules

ASHES OF APOCALYPSE

Futuro negro

Estamos en el año 2092 y la humanidad o, mejor dicho, lo que queda de ella tras la guerra nuclear, libra una batalla por la supervivencia en un mundo totalmente asolado. Divididos en dos facciones, los humanos sólo tienen un objetivo en mente: acabar con el otro bando cueste lo que cueste. Con este telón de fondo se nos presenta *Ashes of Apocalypse*, una conversión total de *The Elder Scrolls III: Morrowind* en la que se nos da una libertad casi absoluta de acción y movimiento.

Diseñado casi desde cero, este mod incorpora toda una gama de modelos, armas y objetos (entre ellos, el contador Geiger) y una banda sonora totalmente nueva. Los amantes del rol tienen un nuevo referente al que mirar en lo que a mods se refiere.

Y si todo esto te sabe a poco, el equipo desarrollador ya está pensando en ampliar este mundo con nuevos contenidos. Al parecer será muy pronto a través de añadidos y expansiones, de modo que el mundo de *Ashes of Apocalypse* se mantenga siempre vivo. Desde aquí le deseamos una larga vida.



En el yermo te pueden salir tipos como éste con muchas ganas de fiesta.

★★★★☆

PLANETA MOD

EN POCAS PALABRAS

Viejo amigo

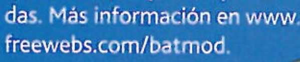
Deus Ex se ha convertido en el objetivo de muchos *modders* de toda clase y condición. La última de la que tenemos noticia es *Deus Ex: Reborn*, una conversión total de *Unreal Tournament 2004*. A juzgar por las capturas que ya han hecho públicas y sus comentarios sobre la buena marcha del mod, la verdad es que promete. Puedes ver su progreso en dxr.deusexgaming.com.

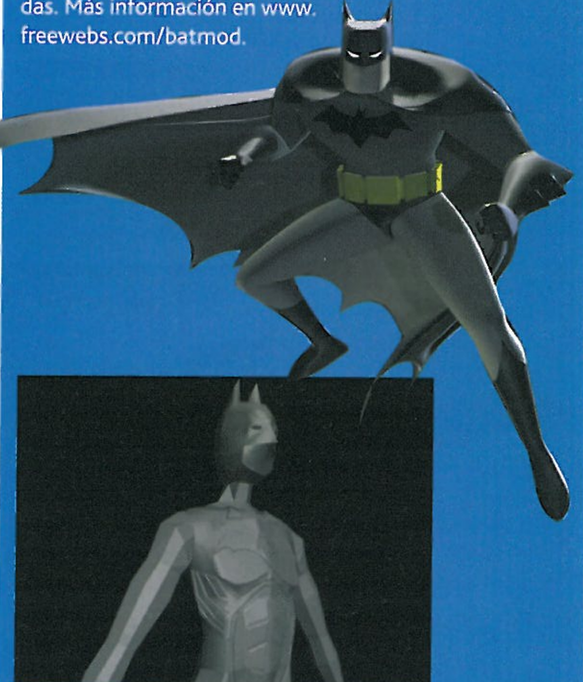
Cruce de generaciones

Y siguiendo con el recuerdo de los clásicos que han hecho historia, hemos topado con otra de esas propuestas originales que ojalá llegue a buen puerto. En este caso se trata de trasladar los mundos de *Warcraft* y *Starcraft* al de *Civilization IV*. El mod aún está en una fase muy temprana y sigue buscando voluntarios para el proyecto, que se dan cita en forums.civfanatics.com/showthread.php?t=159768.

Justicia gótica

El hombre murciélago hará acto de presencia en una conversión parcial de *GTA: San Andreas*. *GTA: Gotham City* incluirá toda la parafernalia propia del popular héroe, como sus vehículos más representativos (no sólo el batmóvil), Wayne Manor con batcueva incluida y, por supuesto, el traje con capa que se despliega cual paracaídas. Más información en www.freewebs.com/batmod.





MATERIA GRIS

J. FONT

Windows a la vista

A finales de este año, Windows Vista dará carpetazo al reinado de más de un lustro de Windows XP. Microsoft ya ha anunciado que subirá al trono con hasta seis atuendos distintos, desde el Windows Vista Starter hasta el Windows Vista Ultimate. En sus diversas versiones, Windows Vista será, según el propio de Bill Gates, "el mejor sistema operativo ofrecido para un PC personal". Lo que se busca es permitirte escoger el sistema que mejor se adapta a sus necesidades. La versión Starter, por ejemplo, tendrá el multitarea limitado a tres aplicaciones. En cuanto a la versión Enterprise, el sistema soportará aplicaciones en Unix, el VirtualPC y una función de encriptación para evitar la sustracción de información. Así que antes de adquirir un nuevo sistema operativo, tendrás que someterte a un nuevo ser o no ser.

De momento, el nuevo sistema operativo ya está en fase Beta y los requisitos del sistema no son poco exigentes. Lo más probable es que para utilizar algunas versiones te veas obligado a cambiar de ordenador. De lo contrario, acabarás con las versiones básicas y sus limitadas opciones. Eso o mantenerte fiel a XP. Aunque también puedes cerrar ventanas y abrir puertas a las alternativas.

De momento la división alemana de IBM ha dejado entrever que sus trabajadores utilizarán Open Source (Linux RedHat y OpenOffice) en lugar de Windows Vista y MS Office. Claro que sus plataformas seguirán siendo compatibles con Linux y Windows. ¿El momento del cambio? Hmm... lo dudo. Si te gusta jugar, tendrás que pasar por Windows. Parece que es la plataforma escogida por los desarrolladores y, con Windows Vista, el potencial multimedia crece. Por tanto, las posibilidades de cambio se desvanecen.



Monitores surround

Hasta tres pantallas en un PC

El fabricante de tarjetas gráficas Martos ha lanzado un nuevo dispositivo capaz de mostrar la imagen de una tarjeta gráfica en tres monitores. Se llama TripleHead2Go y es una diminuta caja que se conecta entre la tarjeta gráfica y los monitores.

Para funcionar correctamente demanda un procesador de más de 300 MHz. No acaban ahí las exigencias, también requiere una resolución de 3.840 x 1.024 píxeles. Menos mal que el propio fabricante incluye un programa para que los juegos se puedan ajustar a dicha resolución. Cada uno de los monitores, que no deben superar las 19", ofrece 1.280 x 1.024 píxeles. Poca dificultad hay en conseguir 300 MHz de velocidad de reloj, pero lo de la resolución es harina de otro costal a menos que se utilice una tarjeta de última generación. Aun así es fácil acabar comprometiendo el rendimiento del sistema. Por suerte, el dispositivo es compatible con tecnologías como la SLI y la Crossfire. Hasta el momento ya son 150 los juegos que soporta, entre ellos *Age of Empires III*, *Doom 3*, *Flight Simulator 2004*, *GTR* o *Civilization IV*. Es evidente que con este dispositivo tendrás otra visión de los juegos.



Con o sin PC

Disco duro y reproductor

El fabricante Unicorn ha lanzado una caja para albergar discos duros UltraATA capaz de reproducir los archivos de audio y vídeo que almacena sin necesidad de un PC. Se llama MVix MV-5000U y cuenta con una reducida pantalla que permite navegar por el contenido del disco y abrir los archivos. En la parte posterior encontrarás conectores tanto de vídeo como de audio, en versiones analógicas y digitales, para poder conectar el disco duro a la televisión o la cadena de música. Además, permite enviar la señal vía FM y sintonizarla con cualquier aparato de radio. Esto hace posible su uso en el coche y, con ese fin, se incluye un kit con lo necesario para llevártelo de viaje.



Los formatos de vídeo que soporta incluyen el DivX y el Xvid, mientras que en audio se encuentran los formatos envolventes AC3 y OGG y comprimidos como el MP3 o el WMA. El dispositivo soporta discos duros de 3,5" UltraATA con capacidad desde los 80 hasta los 300 GB y cuenta con USB 2.0 para conectarlo al ordenador y gestionar su contenido. El precio se sitúa en torno a los 300 dólares.

Más energía

Fuente de alimentación para VGA

El fabricante de fuentes de alimentación para PC y portátiles FSP ha lanzado una fuente de alimentación de 300 W destinada a alimentar las tarjetas gráficas. Concebida para colocarse en la bahía de 5 ¼", en el frontal del ordenador, dispone de dos ventiladores y su función es la de ofrecer electricidad extra para las tarjetas gráficas independientemente de la fuente principal. Y es que la inclusión de más de una tarjeta gráfica con el sistema SLI o Crossfire puede requerir algo de electricidad adicional.

Además de facilitar la conexión de más de una tarjeta, la fuente también permite evitar caídas de tensión debidas al overclock. No olvidemos que una GeForce 7800 GTX con 512 MB de memoria consume alrededor de 95 W y, en el caso de la Radeon X1900 XTX, la corriente necesaria asciende hasta los 120 W.

Adiós AIBO

Sony deja de fabricarlos

Sony anuncia que deja de fabricar su mascota virtual. La causa no es otra que el bajo volumen de ventas de este robot doméstico. De hecho, AIBO sólo ha reportado un 50 por ciento del coste destinado a la investigación y desarrollo de esta simpática mascota. La misma suerte correrá el humanoide QRIO, también del fabricante nipón. En cualquier caso, Sony se compromete a continuar la producción de recambios, ya que en Japón estas mascotas causan furor.

Lo peor de todo, más que la pérdida de estas mascotas robotizadas, es que una vez más se demuestra lo poco rentable que puede resultar invertir en I+D para las empresas privadas. Ni siquiera a través de soluciones intermedias, como los AIBO, que permitan autofinanciar las investigaciones. Con todo, Sony ha desmentido que vaya a cerrar su área de desarrollo de inteligencia artificial.

En pocas palabras

De pie

NGS ha lanzado un hub vertical de cuatro puertos USB. En esta posición, el hub utiliza muy poco espacio para sustentarse. Ya sabes, los centímetros escasean en el siempre abigarrado escritorio. Conectado mediante una interfaz USB 2.0, consigue una alta velocidad de transferencia. Su reducido tamaño lo hace indicado para los usuarios de portátiles. Está disponible en varios colores y su precio es de 27 euros.

Bluetooth fácil

Cada vez más dispositivos portátiles utilizan la tecnología Bluetooth para comunicarse. Si precisas conectar cualquier dispositivo a tu portátil o PC, Iogear ha lanzado el GBU311. Se trata de un adaptador USB de reducidas dimensiones. No precisa de controladores y su velocidad de transferencia es de 723 Kbps. Además, tiene un alcance de 100 metros y cuenta con un indicador luminoso para saber si el dispositivo está conectado. Lo puedes adquirir por 34,90 euros.

Dos en uno

La multinacional Sony se apunta a la tecnología VoIP con este curioso ratón y teléfono. Todo en uno. Se llama VAIO VN-CX1 y aparentemente es sólo un ratón óptico de 800 dpi, pero, si lo abres, descubres un teléfono. Para notificar las llamadas entrantes, el dispositivo utiliza tanto un timbre como un indicador luminoso. La rueda de desplazamiento hace de control de volumen durante las llamadas. ¿Su precio? 90 euros.

LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

GAMA BAJA

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
PNY 6600 GT 128 MB
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/DVD**
Plextor PX-716A Dual

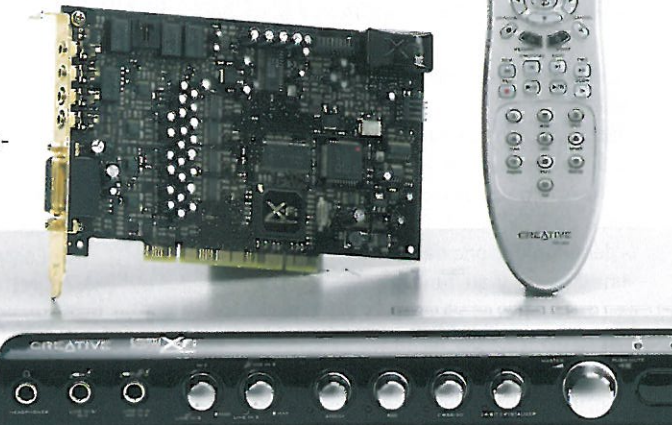
GAMA ALTA

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Asus Extreme N7800 GTX 256 MB AGP PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster X-Fire
- **Regrabadora CD/DVD**
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: Creative Labs • PRECIO: 350 € • WEB: es.europe.creative.com

Creative X-Fi Elite Pro

Calidad y conectividad

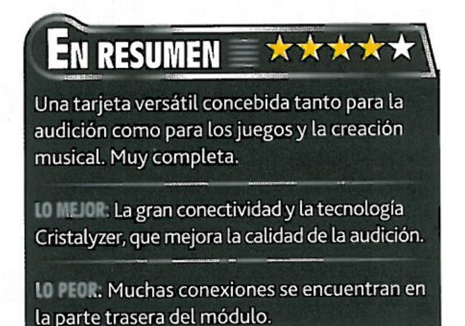


Una opción a tener en cuenta para los que buscan una tarjeta gráfica de calidad con buenas opciones de conectividad. Se trata de un modelo de la serie X-Fi ideado para cubrir tanto necesidades domésticas como profesionales. El sistema va provisto de una tarjeta de audio interna, mando a distancia y un módulo externo que permite una gran conectividad.

La tarjeta interna es la misma para toda la saga. Incluye la novedosa tecnología Cristalyzer que hace posible mejorar la calidad del audio a base de recuperar fragmentos perdidos durante el proceso de edición o compresión. Gracias a esta tecnología CMSS 3D, también consigue una buena diferenciación de sonidos incluso con la presencia de graves discordantes. De hecho, la tarjeta permite sonido envolvente incluso con auriculares normales y corrientes. Otra de las excelencias de esta tarjeta es el sistema de distribución del sonido que permite procesar los datos en tiempo real aligerando de carga el procesador del sistema. Aparte, el dispositivo utiliza un módulo de reproducción con el que puedes configurar rápidamente la tarjeta según el uso que le estés dando.

La caja externa incluye todo tipo de conexiones. En la parte frontal dispone de entradas polivalentes que permiten tanto la entrada de señal digital, línea o micrófono. Permite incluso la conexión de instrumentos musicales como una guitarra eléctrica. Así que podrás capturar los acordes, montarlos y crear tu propio CD. En el mismo frontal se encuentran los controles de volumen para estas entradas y el general, así como botones de ajuste para las distintas tecnologías que soporta. En la parte posterior se encuentran más conexiones de audio digital, analógico y Midi.

Sin duda, la mayor de la saga cuenta con unas excelentes opciones de conectividad y toda la tecnología que hace de las X-Fi las mejores tarjetas que vas a encontrar en el mercado.

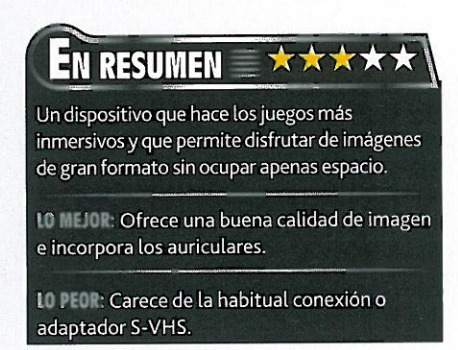


FABRICANTE: Rimax • PRECIO: 299 € • WEB: www.rimax.net

Rimax Virtual Vision 4.0 XL

Ver para creer

Si quieres ver tus juegos a lo grande, prueba estas gafas de visión virtual que pondrán ante tus ojos el equivalente a una pantalla de 40" a dos metros de distancia y con formato panorámico. Utiliza dos pantallas LCD abatibles para que tampoco pierdas de vista tu entorno. En el cable del dispositivo se encuentra un mando que permite controlar el brillo, el contraste y el volumen. En las propias gafas hay dos auriculares de botón para facilitar la recepción del sonido. Inicialmente el dispositivo está concebido para consolas o reproductores de DVD, ya que utiliza señal de vídeo PAL o NTSC. Así que debes disponer de una tarjeta de vídeo con salida a TV para poderlas utilizar en tu PC. En cualquier caso, la mayoría de ellas cuentan actualmente con esta conexión. Las gafas utilizan un alimentador externo, aunque disponen de una batería para poder utilizarlas en cualquier lugar. Lo dicho, buena calidad de imagen y juegos inmersivos.



FABRICANTE: **Acer** • PRECIO: **1.799 €** • WEB: **www.acer.es**

Acer Aspire AS9502WSMi

Centro multimedia portátil

Acer ha lanzado una nueva serie de ordenadores portátiles. Los Aspire 9500 están basados en la plataforma Sonoma para ofrecer una mayor versatilidad a la hora de trabajar y manejar aplicaciones multimedia. El AS9502WSMi dispone de un procesador Intel Pentium M 740 y 1.024 MB de memoria DDR2. Además, dispone de una amplia pantalla WXGA de 17" que ofrece una resolución de 1.440 x 900 píxeles. Como es habitual en los ordenadores de Acer, incorpora la tecnología CrystalBrite, que dota de una mayor nitidez y brillo a la pantalla. Dicha pantalla está controlada por un procesador Mobility Radeon X700 de 128 MB de memoria dedicada.

Uno de los detalles del sistema es la incorporación de un sistema de altavoces 2.1. En la parte inferior de la carcasa se encuentra el altavoz destinado a subwoofer. También incorpora un sintonizador de televisión tanto digital como analógico. Una antena, que puede colgarse en la pantalla, mejora la recepción de la señal. Para facilitar la comunicación, incorpora WiFi y Bluetooth.

Su arsenal de opciones también incluye un lector de tarjetas 5 en 1 y botones multimedia en el frontal para controlar las reproducciones sin necesidad de abrir la pantalla. Por si fuera poco, soporta DualView, que permite la conexión de una pantalla externa. La duración de la batería es razonable y su peso, inferior al de otros centros multimedia nómadas con pantalla de 17". Sin duda estamos ante un portátil versátil que facilita las tareas multimedia sin sacrificar la parte del trabajo.

EN RESUMEN ★★★★★

Un sistema concebido para la oficina y el ocio. Ofrece una excelente calidad de imagen, incluso en movimiento.

LO MEJOR: Cuenta con muchos elementos para ser un auténtico centro multimedia portátil.

LO PEOR: Su tamaño y peso no son los ideales para la portabilidad.

FABRICANTE: **Cyber Acoustics** • PRECIO: **149,90 €** • WEB: **www.cyberacoustics.com**

Cyber Acoustics A-5640

Un 5.1 lleno de potencia



Cyber Acoustics ha ampliado su gama de altavoces 5.1 con este A-5640. Se trata del sistema más potente del fabricante. No en vano alcanza los 140 W, de los que 60 están destinados al subwoofer. Por su parte, cada uno de sus satélites cuenta con una potencia de 16 W. Estos últimos están construidos con dos conos que facilitan la reproducción de los sonidos medios y agudos.

Los cortes de frecuencia de este conjunto de altavoces se sitúan en 40 Hz para los bajos y 18 KHz para los agudos. El espectro de audio está un poco limitado frente a conjuntos que ofrecen un rango de frecuencias más amplio. No obstante, la presencia de los bajos está reforzada por el subwoofer, que está construido en madera y siguiendo las pautas de los sistemas Bass Reflex. El altavoz utiliza el sistema Lab100. Así que la membrana del mismo es muy flexible y permite mayor compresión dentro de la caja. A pesar de que sobre el papel se trata de un sistema pensado para la música, éste ofrece un buen rendimiento cuando se trata de sentir las explosiones de los juegos y las películas.

El fabricante también ha incluido un mando de sobremesa. En él, además del botón de encendido, encontrarás controles para bajos y de equilibrio entre los canales delanteros y traseros (*fader*). También alberga un botón de volumen y una toma de auriculares para no molestar a nadie. En definitiva, el A-5640 es un sistema que cumple eficientemente con el cometido de ofrecer sonido y buenas vibraciones.

EN RESUMEN ★★★★★

Un sistema potente que resuelve con eficiencia la audición de juegos, películas y, sobre todo, música.

LO MEJOR: Su potencia total consigue un sonido claro siempre que no fuerces el volumen.

LO PEOR: Muestra cierta distorsión cuando empleas volúmenes muy elevados.

FABRICANTE: Microsoft • PRECIO: 57,90 € • WEB: www.microsoft.es

Microsoft Wireless Laser Mouse 6000

Rendimiento inalámbrico



La serie 6000 es en la actualidad la más precisa de Microsoft. Mientras otros fabricantes han apostado por aumentar la resolución del dispositivo, la compañía de Seattle ha optado por mejorar el captador. Este ratón cuenta con una resolución de 1.000 dpi y el captador consigue capturar 6.000 imágenes por segundo. Estos números aseguran una buena precisión y una mejor habilidad para trabajar en distintas superficies por raras que sean. A la hora de jugar te proporciona un rendimiento más que óptimo, ya que carece de fallos a la hora de emitir la señal. Además, dispone de cinco botones totalmente configurables y rueda de desplazamiento tanto horizontal como vertical. Tampoco se libra de la función lupa que Microsoft ha incluido en la última generación de ratones. El ratón cuenta con un tamaño considerable para facilitar su uso prolongado. Sin duda, un dispositivo digno de la espléndida serie de Microsoft. Una solución inalámbrica consistente y perfecta para cualquier usuario.



Un ratón rápido, confortable y de diseño simple. Consigue trabajar en infinitas superficies sin perder la velocidad ni la precisión. Una joya.

FABRICANTE: Aopen • PRECIO: 99 € • WEB: spain.aopen.com.tw

Aopen G325

Poco espacio

El diseño y el tamaño de las cajas de los PC cobran cada vez más relevancia. En el caso de la G325, se trata de una caja Micro-ATX pensada para ser transportada fácilmente, ya que cuenta con asas en la parte superior. Además, consciente de las necesidades de los jugadores, Aopen la ha diseñado para poder emplazar componentes de gran tamaño como las tarjetas gráficas de última generación. Por ejemplo, la fuente de alimentación está ubicada en un módulo en la parte posterior de la caja. De este modo hay más espacio en el interior y se mejora la refrigeración. Esta caja soporta fuentes de alimentación de hasta 700 W. Para facilitar la inserción de componentes, las partes destinadas a ubicar los discos duros (máximo 2) y las unidades de disco (una de 5,25" y otra de 3,5") son extraíbles.

El aspecto es otro de los elementos que destaca de la G325. La encontrarás con combinaciones de rojo y negro o plata y negro. Si andas tras una caja transportable y de aspecto diferente, ésta es una buena opción.



EN RESUMEN ★★★★☆

A pesar de ser una caja Micro-ATX, permite instalar componentes de última hornada. Además, ofrece una buena refrigeración y un diseño atractivo.

FABRICANTE: Aopen • PRECIO: 24,90 € • WEB: spain.aopen.com.tw

Aopen Wireless X1000 Laser Mouse

Gran formato

Aopen ha lanzado un nuevo ratón concebido para la precisión y la comodidad. La base del ratón se expande para facilitar el reposo de los dedos y evitar que éstos rocen la superficie por la que se desliza. Un detalle que agradecerán los jugadores. Lástima que los topes no sean demasiado deslizantes. En superficies rugosas notarás cómo el ratón se detiene. En cuanto a la resolución, utiliza tanto 800 como 1.600 dpi. Sobre la rueda de desplazamiento se encuentra un botón que permite alternar entre las dos resoluciones.

En el lateral dispone de dos botones adicionales y la rueda de desplazamiento permite el desplazamiento lateral. La tecnología láser que emplea Aopen prescinde de lentes entre el emisor y el receptor. Esto facilita un control más directo del haz láser y una mejor precisión. También utiliza un sistema inalámbrico de doble canal para evitar fallos en la recepción de la señal. Como alimentación, utiliza dos pilas recargables a través del puerto USB.

EN RESUMEN



Si bien cuenta con una base cómoda, los topes del ratón no favorecen un desplazamiento fluido a la hora de jugar.

FABRICANTE: Pinnacle • PRECIO: 69 € • WEB: www.pinnaclesys.com

Pinnacle PCTV USB Stick

TDT en cualquier lugar





La televisión digital terrestre sigue avanzando y Pinnacle se apunta a la recepción de su señal en cualquier lugar. El PCTV USB Stick es un sintonizador USB que cuenta con una toma de antena. Es algo más grande que un lápiz de memoria, con lo que puede impedir el acceso a los puertos contiguos. El producto viene acompañado por una diminuta antena que permite utilizar el sintonizador en cualquier lado y mando a distancia. Además de la TDT y la radio digital, el dispositivo puede sintonizar radio por Internet, teletexto y guía electrónica de programación (EPG). El software que lo acompaña hace posible grabar los canales en el disco duro.

EN RESUMEN ★★★★★

Un pequeño dispositivo que permite la recepción con calidad de TDT, radio digital y contenidos multimedia de Internet.

FABRICANTE: Aopen • PRECIO: 169 € • WEB: spain.aopen.com.tw

Aopen SilentTek 22.0 700W

Alimenta tu PC

Aopen ha lanzado una nueva gama de fuentes de alimentación ATX para cubrir las necesidades eléctricas de tu ordenador. El modelo analizado es el de 700 W, el más potente de la gama, aunque también existen de 350 y 400 W. Una de las principales características de la serie es su voluminoso y silencioso ventilador. Es de 12 cm y dispone de un regulador que controla la temperatura de la caja para ajustar la velocidad de rotación. La parte posterior totalmente agujereada permite la salida de aire. Para evitar riesgos, dispones de protección contra posibles cortocircuitos en las salidas de bajo voltaje. Una fuente para las demandas más exigentes.

EN RESUMEN ★★★★☆

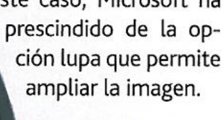
Una fuente de alimentación silenciosa y bien ventilada que ofrece toda la potencia que un equipo precisa para tecnologías como la SLI.

FABRICANTE: Microsoft • PRECIO: 49,90 € • WEB: www.microsoft.es

Microsoft Wireless Optical Desktop 1000

Escritorio sin cables

Este combo utiliza un receptor de 27 MHz que se conecta a un puerto USB y recibe tanto la señal del teclado como la del ratón. El teclado cuenta con reposamanos y no faltan las teclas multimedia destinadas a facilitar la navegación por Internet y los controles del reproductor. También incorpora las teclas de función mejoradas que permiten llevar a cabo operaciones rápidas a través de ellas. La membrana está protegida contra el derrame de líquidos. Por su parte, el ratón cuenta con un diseño simétrico. Utiliza tres botones y rueda de desplazamiento de cuatro direcciones. En este caso, Microsoft ha prescindido de la opción lupa que permite ampliar la imagen.





EN RESUMEN ★★★☆☆

Un combo versátil, fácil de instalar, muy cómodo de utilizar y con baterías muy duraderas.

FABRICANTE: ADS Tech • PRECIO: 69,90 € • WEB: www.adstech.com

ADS Tech MiniDrive Kit

Para disco duro

Si quieres convertir tu disco duro IDE en una unidad externa, este kit te irá de perlas. Se trata de una caja para albergar dichos discos y poderlos conectar a un puerto USB 2.0. La caja es de aluminio, un poco pesada y grande, y sigue el diseño marcado por los Mini Mac. Así que no tendrás problemas para apilar más de uno de estos dispositivos, pero transportarlos ya es otro asunto. En la parte posterior cuenta con la conexión USB, un botón de encendido y la conexión del alimentador externo que le proporciona corriente. También dispone de un botón para activar las copias de seguridad de manera automática a través del software que lo acompaña.



EN RESUMEN ★★★☆☆

Una caja con un diseño elegante, pero un poco grande comparada con otras del mercado destinadas al PC.

AGE OF EMPIRES

El apellido Shelley va unido al destino de un monstruo, **un prodigio de la naturaleza**. Primero fue Mary, que en el siglo XIX decidió **dar vida a Frankenstein**. Cien años y pico más tarde, otro Shelley, Bruce, hacía **historia con *Age of Empires***.


Las aportaciones del juego al género son incontables.

Si eres lo suficientemente cómplice y pasas por alto los gráficos, sabrás por qué *Age of Empires* levantó tanto revuelo. Acercarse a él hoy es descubrir hasta qué punto influyó la obra de Bruce Shelley y compañía en la estrategia en tiempo real. Gracias a un ritmo de partida ágil, una documentación histórica de quitarse el sombrero, un apartado multijugador altamente adictivo y varias civilizaciones en liza perfectamente equilibradas, la obra de Ensemble apuntalaba en 1997 las bases del género.

Los elementos principales de su interfaz, con el minimapa en la esquina inferior derecha, los botones de acción de las unidades a la izquierda, las estadísticas de los recursos (madera, piedra, oro y alimento) y las pestañas para entrar en el menú de opciones y diplomacia en la parte superior, apenas han sufrido cambios hasta hoy, cuando la saga cuenta ya con nueve años de edad. Y lo que es más importante, herederos directos de *Age of Empires* como pueden ser, por ejemplo, *Empire Earth*, *Rise of Nations* o *Cossacks* siguen utilizándola. Eso sí, puesta al día.

La que hemos armado

Como en el caso de otros juegos que una vez en la calle ponen patas arriba el negocio, el éxito cogió a todo el mundo por sorpresa. Sus creadores, con Bruce Shelley y Rick Goodman a la cabeza, continúan reconociéndolo en sus entrevistas. Ahora bien, el equipo de diseño sabía que tenían una joya entre las manos. "Nos parecía un juego divertidísimo", recuerda Goodman, "y pudimos probarlo con profundidad un año antes de que fuese publicado".

Tras ver la luz, el proyecto de Ensemble se hizo con todos los premios que te puedes imaginar. "Lo único que queríamos era conjugar diversión con rigor histórico", declara Bruce Shelley con cierto tono de cómica disculpa, como pidiendo perdón por el monstruo que crearon. Lo cierto es que él y su equipo supieron combinar todas las herramientas con las que contaban.

Age of Empires es la suma perfecta, un bloque absolutamente equilibrado que combina tecnología, diseño de videojuegos de cinco estrellas y, por supuesto, pasión por la historia clásica. Sus aportaciones al género son incontables y van más allá de la mencionada interfaz: mapas de generación aleatoria, maravillas y gráficos en la vanguardia. Pero, sobre todo, lo que consiguió este juego fue aunar de manera perfecta el rigor histórico y la detallada ambientación con la pura y

Igual que otros juegos que ponen patas arriba el negocio, el éxito cogió a todo el mundo por sorpresa



EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Ensemble Studios • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1997



■ **¿QUÉ PASÓ?** Lo más importante ya te lo contamos el mes pasado con motivo de *Fallout*. También fue el año que Hong Kong regresó a China y que el *Niño* dejó su negra impronta en Perú y Ecuador. Aparte, descubrieron el cuerpo de El Che y a Bilbao le brotó uno de los museos más celebrados del mundo, el Guggenheim.

■ **¿A QUÉ JUGÁBAMOS?** Increíble cosecha la de aquel año. Hubo sitio para la polémica con *Carmageddon* y el primer *Grand Theft Auto*, para las secuelas memorables como las de *Broken Sword*, *Panzer General*, *Quake* y *Tom Raider*, rol de altura con *Fallout*, sorpresa con *MDK* y *Oddworld: Abe's Oddysee* y el nacimiento del mundo persistente de *Ultima Online*.



La obra de Ensemble Studios asentaba en 1997 las bases del género.



La partida se desarrollaba de forma suave, con una dificultad gradual.



Herederos de *Age of Empires* como *Empire Earth* utilizan una interfaz casi calcada.

simple diversión. En cierto sentido, era como una especie de consecuencia lógica del *Civilization* de Sid Meier, sólo que se sustituían los turnos por el tiempo real.

Evolución conjunta

Además, en *Age of Empires* el jugador evolucionaba al mismo ritmo que el videojuego. No se trataba de una carrera frenética contra la máquina, sino que la partida se desarrollaba de forma suave, sin someternos a la dictadura de una dificultad endiablada. De este modo, se convertía en un viaje a las tripas de las civilizaciones clásicas en el que había que enfrentarse a la inteligencia artificial, pero también a todo lo aprendido a lo largo de la aventura. Y de postre Ensemble se sacaba de la manga una batería de efectos sonoros que todavía hoy cuesta olvidar.

La ambientación daba a los desarrolladores una jugosa ventaja, sencillamente porque la historia les proporcionaba toda la documentación necesaria y, además, ayudaba a salirse del marco establecido: por aquel entonces la estrategia en tiempo real se debatía entre la fantasía épica y la ciencia ficción.

Está claro. Un juego de las características de *AoE* tenía que llamar la atención. Forzosamente. Rick Goodman lo reconoce alto y claro: "Estábamos haciendo algo que nadie había hecho hasta el momento", afirma. El éxito fue indiscutible.



***AoE* tuvo una importancia vital en el devenir de la estrategia en tiempo real.**

IMPERIOS EN LA RED

Uno de los métodos más fiables para conocer la repercusión de un juego pasa por comprobar su presencia en la red de redes. *Age of Empires* sigue ocupando un sitio en Internet.

AGE OF EMPIRES HEAVEN

aoe.heavengames.com

Sin lugar a dudas, la más completa página dedicada a la primera parte de la saga. Cualquier modificación del juego, sea total o parcial, la tienes aquí. Sus foros son muy interesantes.





PLANET AGE OF EMPIRES

www.planetageofempires.com

Página en la que podrás encontrar toda clase de información relacionada con el juego. Clanes, descargas de mapas, entrevistas y artículos relacionados con la joya de Ensemble.

AGE OF EMPIRES

www.microsoft.com/games/empires

Se trata del sitio oficial del juego, pero merece una visita aunque sólo sea por su sección Behind the Scenes, en la que encontrarás interesantes entrevistas a los creadores.



El equipo de diseño sabía que tenía una joya entre manos.



***AoE* combina tecnología, genial diseño y pasión por la historia clásica.**

BRIAN SULLIVAN

Historia viva

Primero le dio por ser **diseñador de videojuegos**. Hecho. Luego quiso **revolucionar la estrategia** con *Age of Empires*. También. Más adelante quiso fundar un **nuevo estudio**. Y en ésas está, en su **primer juego de rol**, *Titan Quest*. Brian Sullivan **sabe a lo que juega**.

A nosotros nos parece que se trata de uno de los diseñadores más importantes de la historia del videojuego, aunque él no está de acuerdo. "Al menos, no por ahora", nos explica Brian Sullivan. Y añade: "Sencillamente porque espero que lo mejor de mi trabajo esté todavía por llegar". Modestia y optimismo se mezclan en todas las declaraciones de este norteamericano, responsable de dar al género de la estrategia en tiempo real un giro de ciento ochenta grados. Sullivan es uno de los padres de *Age of Empires*, juego más que instalado en el sanctasanctórum del género. En este caso, su creador sí que está de acuerdo. "La serie *Age of Empires* innovó muchísimo", asegura. "Mapas aleatorios, ambientación histórica muy seria, buen ritmo y gráficos altamente detallados". Para que quede claro, pone ejemplos: "Creo que todos esos juegos tan buenos como *Empire Earth*, *Rise of Nations* o *Cossacks* son consecuencias lógicas de lo que hicimos en *Age of Empires*".

Todo por un sueño

Aunque se graduó en Ingeniería Química en 1984, Brian Sullivan dio el primer paso en la escena laboral como ingeniero electrónico y programador. Y eso fue lo que hizo durante cinco años. Después de eso, nuestro hombre se convirtió en asesor, profesión que lo mantendría ocupado durante una docena de años más. Fue en esa época cuando creó programas para instituciones tan prestigiosas como la universidad de Harvard o el MIT.

Pero tenía que ocurrir: el videojuego irrumpió en su vida tras reunirse con varios amigos de la infancia. Aquel encuentro fue el primer paso para uno de los grupos de desarrollo más importantes y prestigiosos del panorama PC, Ensemble Studios. "Decidí meterme en el desarrollo de videojuegos porque parecía que iba a ser mucho más divertido". No se equivocaba. Ahora, años después de dar el paso, Sullivan sigue pensando lo mismo: que fue

De carne y hueso

HA TRABAJADO EN...
La saga *Age of Empires*.

ESTÁ DESARROLLANDO...
Titan Quest.

¿QUÉ OFRECERÁ SU NUEVO PROYECTO?
Gráficos increíbles, buen ritmo de partida, ambientación histórica y mucha diversión.

¿MARIO O GORDON FREEMAN?
Gordon Freeman.

¿SAVEGAME O CHECKPOINT?
Savegame.

¿PC O CONSOLA?
PC.

¿SUS JUEGOS FAVORITOS SON?
Muy difícil. Me quedo con *Diablo II*, *Half-Life* y *Age of Empires*, por supuesto. Pero hay más.

¿CUÁL ES SU ÉPOCA HISTÓRICA FAVORITA?
Creo que escogería la Grecia clásica.

¿POR QUÉ PREFIERE EL PC A CUALQUIER OTRA PLATAFORMA?
Por algo muy simple: mis mejores experiencias de juego han sido con el PC.

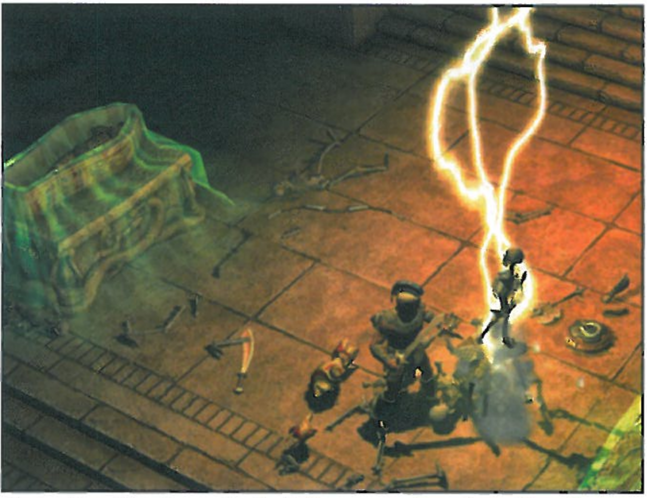


Antes de fundar Ensemble Studios, desarrolló programas para instituciones como el MIT.


Rol, acción, buenos gráficos e Historia son las grandes bazas de *Titan Quest*.



Sullivan valora la diversión que rodea el mundo de los videojuegos.



Pese a *Age of Empires*, este diseñador cree que lo mejor está por llegar.

la mejor decisión que pudo tomar. "No me arrepiento en lo más mínimo", dice con una voz teñida por la nostalgia. "Es muy gratificante poder mezclar mis habilidades tecnológicas con mi capacidad para los negocios y mi creatividad". Y termina añadiendo: "Además, la gente que trabaja en la industria del videojuego es mucho más guay que la que vive en el mundo real".

Diseñador de ideas claras y rompedoras, Sullivan llegó al videojuego cuando éste comenzaba a convertirse en una industria poderosa capaz de mover obscenas cantidades de dinero. "Me perdí la época de los pequeños grupos de desarrollo", afirma, "pero creo que prefiero las cosas tal y como son hoy en día: con un hardware mucho más potente y con toda la tecnología que manejamos en la actualidad".

Hay futuro

A pesar de todo, el videojuego ha cambiado mucho desde que Brian Sullivan asombró al mundo con *Age of Empires*. Y desde su punto de vista, para mejor. "La evolución de la industria ha sido tremenda, especialmente en lo que se refiere a los presupuestos, ahora mucho mayores, y los equipos de diseño, cada vez más grandes y especializados", apunta. Un crecimiento que, asegura, no está reñido con la creatividad. "Sinceramente, creo que el videojuego todavía puede innovar. No hay límites para las buenas ideas. Lo verdaderamente difícil es conjugar el diseño revolucionario con el negocio, con esa manía por invertir solamente en juegos que tengan grandes posiblidades de éxito".

Eso es precisamente lo que intenta con *Titan Quest*, primer proyecto de su apuesta personal más reciente: el estudio de diseño Iron Lore, fundado en octubre de 2000. Una empresa que Sullivan montó tras abandonar Ensemble Studios porque, como él mismo dice, "quería desarrollar juegos de rol".

Empire Earth, Rise of Nations o Cossacks son consecuencias lógicas de su obra maestra, Age of Empires

Está claro: la biografía profesional de Brian Sullivan se mueve al ritmo que dictan sus sueños. Ser diseñador de videojuegos, combinar arte y tecnología y, ahora, crear un juego de rol bajo el ala de una empresa fundada ad hoc. "Siempre quise hacer un juego de rol", insiste. "Ya cuando estábamos trabajando en *Age of Empires* pensaba que la época antigua sería un marco ideal para un juego de estas características. Cuando fundé Iron Lore apenas había en el mercado juegos de rol con grandes dosis de acción. Era algo que la gente necesitaba".

Se puso manos a la obra. Siguiendo con esa forma de trabajo que lo caracteriza (tan entusiasta como obsesionada por el detalle), Sullivan se zambulló en el diseño de *Titan Quest*. Jugó a todo lo jugable. ¿Su objetivo? Conocer los mecanismos del género, dominarlos y vomitar el conocimiento adquirido en un buen videojuego. "Probé y analicé todo tipo de juegos de rol. Muchísimos. Y después de hacerlo, creo que sé cómo crear uno increíblemente bueno". Tratándose de quien se trata, lo menos que podemos hacer es darle un voto de confianza.



***Titan Quest* será el primer proyecto de Iron Lore en ver la luz.**

BANDEJA DE ENTRADA

En alguna ocasión **os animamos a participar**, a quejaros, etc. Vale, la culpa es nuestra, pero tampoco había que **tomárselo tan en serio**. A este paso acabaréis dirigiendo la revista... Nada, ni caso, **seguid así**. En el fondo **es lo que queremos**.

Que la guía te acompañe

Acabo de adquirir el juego *Star Wars: Caballeros de la Antigua República II*. Soy un admirador de esta saga y ya anteriormente me pasé la primera parte, que me gustó mucho sobre todo por su jugabilidad y libre albedrío. La verdad es que me ayudó bastante una guía que publicasteis en su momento y que me vino de perlas dada su dificultad. Si bien en mi opinión en esta secuela el nivel de dificultad ha bajado, me gustaría que publicarais una guía sobre *Star Wars: Caballeros de la Antigua República II*. De no poder ser, ¿me podéis aconsejar alguna guía en Internet?
Daniel Acevedo (e-mail)

En el número 2 ya publicamos consejos para no acabar formando parte del polvo cósmico. SI lo que quieres es una guía paso a paso, nosotros no podemos publicarla por razones de actualidad y de espacio. Sin embargo, en la Red dispones de ayuda. La mejor que hemos encontrado está en inglés: www.gamebanshee.com/starwarskotorii/walkthrough.php.



Funambulismo jugable

Echando la vista atrás, observo que durante la andadura de PC Life y el final de Game Live, los juegos que dais están bien, pero no son nada del otro mundo. En vez de dar juegos que son bastante actuales pero no muy "atractivos", ¿no podríais recuperar esas viejas glorias del videojuego? Sería muy buena idea que dierais juegos del calibre de *Broken Sword*, los antiguos *Commandos* (1 y 2) o *Age of Empires*.
Javier Granda. Lugo

Seguramente ahora hay algún lector que piensa justo lo contrario y que prefiere títulos lo más actuales posibles antes de revisitar viejas glorias. Ten en cuenta que siempre tratamos de equilibrar la balanza: queremos daros juegos con pocos años a sus espaldas y con una calidad más que aceptable. Intentaremos seguir en esa línea y no defraudar. Eso sí, has abierto un debate, de muy buen rollo, pero debate al fin y al cabo. A nosotros cartas y e-mails: ¿queréis juegos reputados y ancianos o con menos solera, pero de mayor actualidad?

El factor estreno

Pocos juegos llegan a mis manos y los que llegan procuro que sean de los mejores o, por lo menos, asequibles. No soy multimillonario pero tengo unos ahorrillos para darme algún capricho muy de vez en cuando. Por ejemplo, *GTA: San Andreas* lo compré el mismo día que salió al mercado, el 10 de junio de 2005; *Half-Life 2* en la misma semana de la salida y *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* cuando costaba 10 euros, al igual que hice con su antecesor. Pues bien, ahora me encuentro dándome cabezazos contra las paredes al ver *San Andreas* 15 euros más barato o el pack *Pandora Tomorrow & Chaos Theory* por 19,95 euros (e indivisible). ¿Qué hago ahora? ¿Compro un juego repetido para jugar a *Chaos Theory*? Tampoco sé los extras

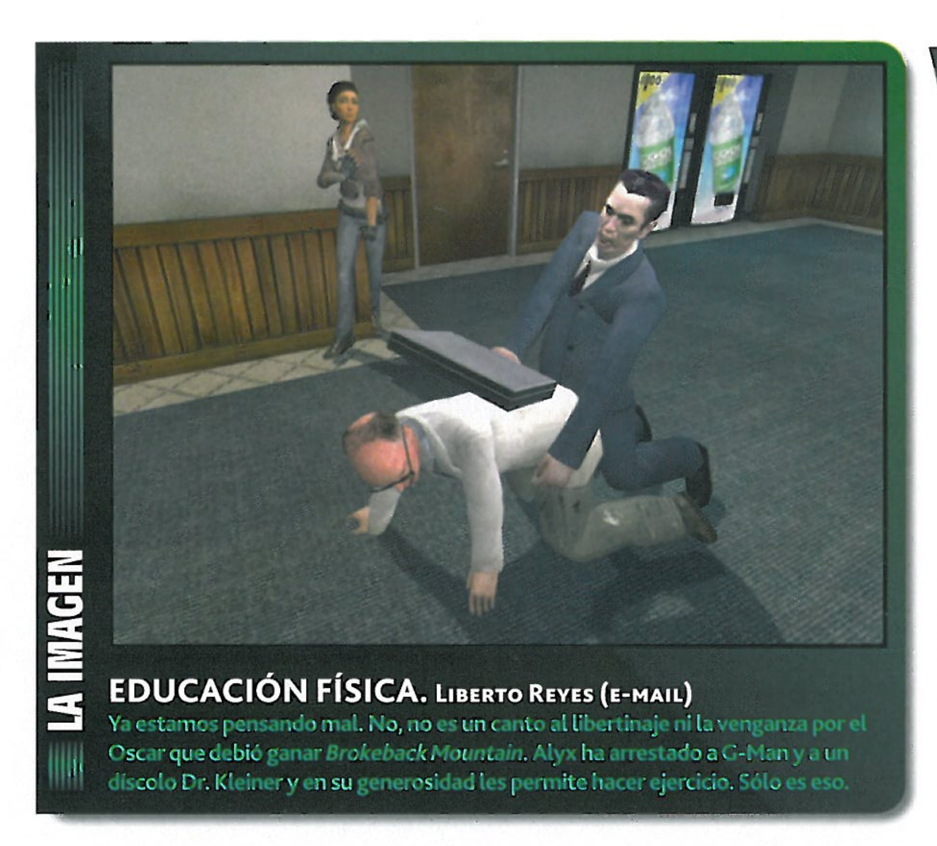
LA CARTA DEL MES



En pie de guerra

Me pongo en contacto con ustedes como representante del Clan Celtíberos de la saga de juegos *Total War*, y en este caso, también, de la comunidad hispana en general ante el proyecto que estamos desarrollando.
Les escribo con motivo de anuncio del nuevo juego de The Creative Assembly, *Medieval: Total War 2*, del que ya tendrán noticia. Ante los precedentes del *Rome*, y tras ver las primeras pantallas, así como las facciones y datos proporcionados, la comunidad de jugadores ha empezado a movilizar un listado de firmas pidiendo a CA y a SEGA que se tenga en cuenta la Historia en este juego, requisito que creemos importante, así como determinadas características de balanceo de facciones y jugabilidad.
Por nuestra experiencia, sabemos que CA no suele ceder con facilidad ante las sugerencias de los aficionados, por ello acudimos a ustedes como prensa especializada del sector, a fin, si es posible, de que apoyen nuestro cometido de la forma que crean conveniente.
Pueden encontrar la carta en www.celtiberos.net/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&p=16836#16836 (y diversas opiniones al respecto).
Alberto González (e-mail)

Es encomiable el tiempo dedicado a elaborar la enorme lista de aspectos mejorables en vuestra opinión. Desde luego, si The Creative Assembly hiciera caso omiso de vuestras sugerencias, estamos convencidos de que sólo habría una parte perdedora: ellos. Afortunadamente, vuestra comunidad sabría reorientarse hacia otras propuestas o seguir explotando con imaginación el universo creado por *Total War*. Por cierto, si alguien tiene problemas para teclear tan enorme dirección URL, que simplemente vaya a www.celtiberos.net. No es nada complicado encontrar la carta.



LA IMAGEN

EDUCACIÓN FÍSICA. Liberto Reyes (e-mail)
Ya estamos pensando mal. No, no es un canto al libertinaje ni la venganza por el Oscar que debió ganar *Brokeback Mountain*. Alyx ha arrestado a G-Man y a un díscolo Dr. Kleiner y en su generosidad les permite hacer ejercicio. Sólo es eso.

que trae la edición Juego del Año de *HL2*, pero supongo que habrán hecho como con *HL1*, incluyendo nuevos niveles… El caso es que yo me he quedado sin ese contenido extra por el hecho de ser fiel a un juego que quería disfrutar lo antes posible. No me estoy quejando de que bajen los precios, sino de que nos toman por tontos a todos los que esperamos impacientes ese título y decidimos optar por la vía legal.
José Carlos Martínez. Almería

Evidentemente tiene que dar rabia gastarse más dinero por el mismo producto. Pero, ¿realmente es el mismo producto? Piénsalo bien, ¿ahora mismo tendría el mismo valor *Titanic* en los cines de tu ciudad que en 1997? ¿Con qué excusa se reestrenaron hace pocos años *El exorcista* y posteriormente *Alien?* El gancho es que presentaban versiones nunca vistas. Lo mismo sucedió con la trilogía original de *Star Wars*. Y en la taquilla no te hacían un descuento. Quizá por eso añaden extras a los juegos más antiguos. Porque de otra manera, las ventas serían raquíticas.



Dónde reside el mal

Lo primero, felicitaros por vuestra revista y en especial por apartados como éste, con el que me habéis sacado de muchas dudas. Me gustaría saber si alguna vez tanto *Resident Evil Outbreak* o *Resident Evil 4* saldrán para PC y si habrá alguna reedición de algunos de los tres anteriores, ya que soy un fan incondicional de saga desde PlayStation 1 y nada me haría más feliz que poder reunirlos ahora en PC. Al menos, decidme cómo y dónde podría conseguir alguna versión antigua.
Toño Miralles (e-mail)

Estás de suerte, porque como sabrás por nuestra sección de actualidad, *Resident Evil 4* debería estar en las estanterías en breve. Por otra parte, *Resident Evil 3: Nemesis* es lo último que se publicó hace ya más de un lustro. No es fácil que lo encuentres a no ser que lo busques en Internet.



La última vez

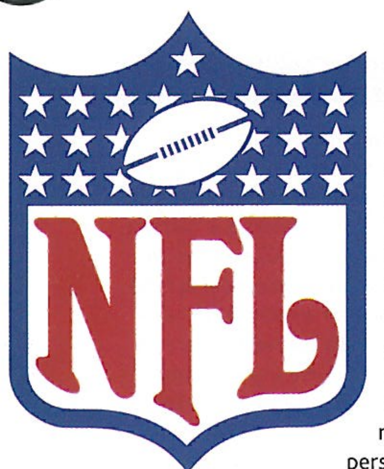
Estos días he empezado a jugar el mod *Ultima V: Lazarus* para *Dungeon Siege*. Me tiene enganchado y fascinado, porque me recuerda al montón de horas que dediqué a *Ultima Underworld*. Creo que sería un buen momento para recomendar el mod e incluso incluirlo en vuestro DVD, pero sobre todo deberíais aprovechar para hablar de la serie *Ultima* y orientarnos un poco, porque con *Ultima V* me está pasando lo mismo que con toda la serie, que me siento bastante perdido.
Víctor Aramendia (e-mail)

Esta longeva serie, que en los últimos años ha avanzado por derroteros online con periódicas expansiones, es todo un referente de la industria. De todos es conocido que la décima secuela, *Ultima X: Odyssey*, que supuestamente aglutinaría las historias de *Ultima IX* y *Ultima Online*, no pasó de promesa. De momento, lo más novedoso que puedes hallar es la séptima expansión, lanzada en otoño del año pasado, *Ultima Online: Mondain's Legacy*. Añadido que incluye la posibilidad de elegir una nueva raza élfica.



Efecto Shakespeare

Esto de no doblar y ni tan sólo traducir los juegos debería estar penado por la ley. Lo reconozco, hasta hace unos meses, cada vez que oía los lamentos de los jugadores de acción pensaba: "bueno, no es para tanto". Sin embargo, no recuerdo qué juego de aventuras salió hace unos meses en perfecto inglés. Y, claro, no costaba nada entender que todo el mundo andara tan mosqueado por los foros. Pero como a mí lo que me gustan son los juegos de deportes lo veía todo desde la distancia. El otro día voy y me atrevo con el juego *Madden NFL* 06. Incauto de mí pensé: "bueno, tan difícil no puede ser". Sin embargo no caí en el efecto Shakespeare: el juego estaba enterito en inglés. Pero,



vamos a ver, si uno de los alicientes del juego es enterarse de una vez por todas de qué va esa especie de rugby con gigantes acorazados en estadios repletos de personal, ¿a mí de qué me sirve? Sí, ensayo y error... así podría estar hasta la jubilación, pero no es plan. Quiero el juego en mi idioma. A mí me da igual si es que el juego vende poco. O en español o que no lo vendan. No pasa nada, voy a alguna página de Internet extranjera y ya sé a qué atenerme. Sin embargo, si yo veo un juego en la estantería de una tienda de una ciudad española y no pone "Importación" en la carátula, doy por hecho que estará en mi idioma. ¿O acaso compramos las películas en inglés?
S. Cuetos (e-mail)

Un punto de vista distinto sobre un tema que no es nuevo. En tu caso, te recomendamos páginas como www.goldecampo.com/Notas/4052905.htm (un glosario), www.terra.es/personal/dperezg y www.ciendeyardas.com (de todo un poco sobre el fútbol americano). En realidad, poco más podemos hacer porque las compañías localicen sus juegos que dar fe de vuestros comentarios.

EL CONTRAPUNTO

Huevos de oro

No sé qué pensáis, pero creo que la última expansión de *Los Sims 2*, la de los negocios, no debería tener ni un cinco. No es que no me esté gustando, me parece muy buena idea, mejor incluso que la de los noctámbulos. Pero es injusto que cada vez que sacan un *Sims* se dediquen a dar contenidos realmente originales por entregas y previo pago por caja. Vale, es la gallina de los huevos de oro y mientras ponga, hay que cuidarla bien. Vosotros, en cambio, sí podríais distinguir entre expansiones necesarias y otras ya premeditadas. Por ejemplo, hay juegos basados en campañas y facciones como los *Warhammer* o *Warcraft* que se acaban quedando cortos. La gente quiere más campañas, más unidades, más escenarios, pero el juego no cambia. Sin embargo, cada expansión de *Los Sims* es un concepto nuevo, pero en chiquitito. Vamos, me gustaría que *Los Sims 3* abarcara varias facetas de los personajes, no sólo la casa. Así no tendría que estar pendiente de la siguiente expansión.
A. Sánchez. Huesca

Nos pones en un compromiso. Aparentemente tu reflexión es de sentido común. Sin embargo, ¿no crees que en esas condiciones que planteas el lanzamiento de un hipotético *Los Sims 3* tardaría un año más en producirse? Eso sin contar con que el precio sería más elevado y la caja... ¿cuántos DVD contendría? Puede que una decena. También tienes la opción de esperar a que EA saque un recopilatorio al final de *Los Sims 2*. Mira el lado positivo: tal y como lo tienen montado, tú eliges a qué expansión quieres jugar. Sabes perfectamente que detrás de la primera vendrá la segunda... y la tercera. Pues nada, comparas y eliges.

La fibra sensible

A todo aquel que aún tenga dudas sobre la capacidad de un videojuego para transmitir emociones le propongo una sencilla prueba (a mí me salió casi de casualidad): convertís en MP3 el tema *Brother Louie* de Modern Talking. Luego, en *Rollercoaster Tycoon 3* montáis una pista de autos de choque y le asignáis la cancioncita en cuestión. Por último, os pegáis una vueltecita en modo vista subjetiva. A los que, como yo, rondan la treintena se les caerán dos lagrimones. ¡Viva la zona Retro!
Rubén Jurado (e-mail)



¿Y alguien lo dudaba? Por supuesto que los videojuegos transmiten emociones. De lo que ya no estamos tan seguros es de que queramos recordar los singles de Modern Talking. Qué empalago... Por cierto, ¿siguen desafiando a la alopecia? ¿Alguien ha conseguido descubrir la edad real de esos dos sujetos?

Somos honrados

Soy un aficionado entusiasta de los juegos de estrategia y acción, y más si tienen un trasfondo histórico, como buen aficionado a la historia pasada y presente.
Estoy en contra de la piratería, por eso me compro juegos originales. El último fue *American Conquest: Divided Nation*. Llego a casa todo ilusionado, me pongo a instalarlo y nada, el juego no arranca; pruebo en otro PC, tampoco.
Para instalarlo tuve que hacer un archivo de imagen del juego y a través de ese archivo instalarlo, luego meter el DVD y esperar a que el sistema de protección reconociera el juego. En resumidas cuentas, un montón de tiempo que sólo consiguió que todas las ganas que tenía de jugar desaparecieran instantáneamente. ¡Un poco de por favor! Que se tranquilicen las compañías de los videojuegos. No a la piratería, pero sí a los usuarios honrados.
José. Zaragoza

En concreto, el juego al que aludes utiliza el sistema Starforce. Antes de reclamar, verifica que ambos PC cumplen con los requisitos mínimos que figuran tanto en la carátula como en el manual. Si es así, el sistema anticopia no debería darte ningún problema. En principio debes dirigir a Planeta tu caso. En el manual también figura la dirección de e-mail donde enviar los datos. Paralelamente, puedes recurrir al soporte técnico de Starforce (www.star-force.com/protection.phtml?c=70), aunque sólo está indicado en caso de que el editor del juego no resuelva tu problema. Aviso al resto de lectores, no se ha demostrado que Starforce sea dañino; por otra parte, los juegos con sistemas anticopia normalmente lo especifican en algún lugar del reverso de la carátula.



Jugando espero

Espero con ansia noticias sobre el juego, para mí, más importante de este año: *Spore*. A mí lo que me va es la gestión y *The Movies* me decepcionó tanto que casi tengo miedo a que este juego no salga como muchos querríamos. ¿Por qué hace tiempo que no sabemos nada de él?
Raúl Díaz (e-mail)

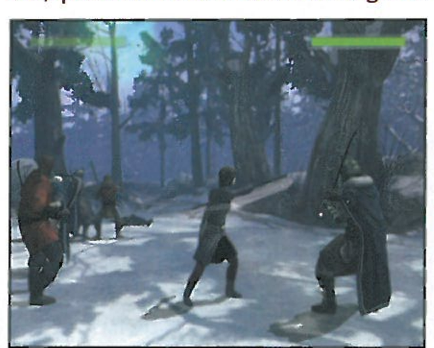
Pues nos vas a odiar, pero ojo, que no es culpa nuestra. Hasta principios de 2007 no habrá *Spore*. La buena noticia es que en teoría los chicos de Will Wright deberían hacer un mejor trabajo. Veremos si la espera compensa.



Otro ansioso

Estoy que no veo la hora de que salga *Dreamfall: The Longest Journey*. Sin embargo, he oído que van a pedir unos requisitos enormes. Yo creo que no tengo un mal PC, con un Pentium IV a 2.3 GHz y una tarjeta de vídeo Nvidia FX 5200 de 128 MB. Además, cuenta con 512 MB de RAM. A propósito, también he leído en los foros que el juego podría ser muy corto, más de lo normal en este tipo de aventuras. Gracias.
Vicente Llorca (e-mail)

Las últimas noticias sobre los requisitos no son del todo claras. En su blog, Ragnar Tornquist afirma que con un nivel de ajustes medio el juego funcionará bien en la mayoría de Pentium IV con 512 MB RAM y tarjetas de vídeo de 128 MB. O sea, que deberías estar entre los elegidos.



Otra cosa es que quieras jugar con el máximo detalle. Respecto a tu segunda duda, el propio Ragnar afirma que la duración de *Dreamfall* estará entre las 20 y 25 horas. Eso sí, puntualiza: siempre que no nos saltemos diálogos ni escenas no interactivas.

Media jornada

Me gustan los juegos masivos multijugador online, pero estoy cansado de ese constante esfuerzo por subir de nivel, esa dedicación casi de 24 horas al día. Además, me parece que estaría bien que hubiese más contenidos que simplemente ir matando bichos. No sé si sabéis de algún juego del mismo tipo, con mundos enormes y un fuerte componente rol, pero al mismo tiempo donde nadie te apremie por conseguir puntos y donde haya suficientes cosas por hacer para no aburrirse. Es que desde hace unas semanas parece que tenga dos trabajos: el de la panadería y el de mi ordenador. Sólo falta que me vengan a buscar a casa un domingo para que suba de experiencia a mi avatar y así poder ayudar al grupo.
M. López (e-mail)

Entendemos tu postura. No eres el único con ese problema. Pero tenemos soluciones. Por ejemplo, en *World of Warcraft* hay una pequeña parte de los servidores dedicados al rol y no tanto al combate PvP o a matar bichos sin parar, de modo que siempre puedes probar suerte allí. También te recomendamos, si eres jugador de *Neverwinter Nights*, que pruebes a jugar un módulo online. Hay muchos de ellos en los que el rol es



el elemento principal. No verás mundos enormes como en cualquier multijugador masivo online, pero si lo que buscas es rol del bueno quizá sea la opción que más te interese. Por último, comentarte que se están preparando juegos como *Pirates of the Burning Sea*, un juego en el que no será mejor el que más horas pase frente al monitor, sino el más hábil.

Malas influencias

Considero deplorable que una revista tan influyente en la juventud abogue por juegos violentos otorgándoles notas más altas, impulsando a consumir juegos de guerra (según vosotros, en juegos es correcta) y regalando juegos a cualquier lector, inutilizando así el sistema PEGI.
¿Veis qué fácil es ser sensacionalista? Cualquiera podría hacer un reportaje para televisión con música fúnebre y tristes niños trastornados. Se puede sacar basura de donde no la hay. En el debate en el que Álex de la Iglesia y otro de parecidas dimensiones y menos pelo defendían a los jugones con sarcasmo, una señorita airada recurría (¡¡¡cómo no!!!) al chico de la katana, asegurando esta vez que los chavales que queman vagabundos están impulsados por los videojuegos. Porque sabed, almas inocentes, que el ocio electrónico os convierte en malvados.
Ya que demostrar que somos civilizados no nos ayudará, dejémosles solos en esta refriega, que el tiempo nos dará la razón cuando los supuestos gamberros que llevamos dentro ocupen sus asientos. Si tengo que esperar 30 años, mientras pueda disfrutar de "juegos corruptores", por mí, perfecto. Dudo que los retiren del mercado si sigue vendiéndose simbología nazi, armas... Y tened un poco más de criterio, sois un grave ejemplo para los jóvenes, a mí me habréis convertido en un asesino.
Ricardo Merlos. Granada

Tienen razón, somos muy malos. Para que veas hasta dónde llegan nuestras perversiones, estos días el Inefable trata de imitar a la niña del exorcista. Pero nada; el cuello no le da más de sí y ni con ayuda conseguimos que la cabeza le dé vueltas.



PARTICIPA

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



A TODA MÁQUINA

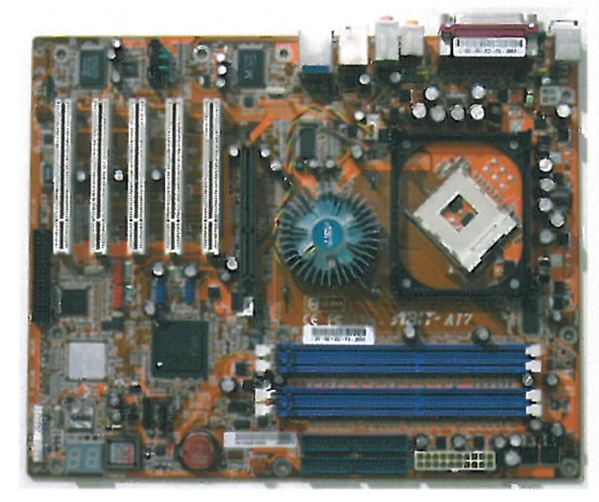


A este paso vamos a tener que declarar **la guerra a los** juegos que os dan **problemas**. Los responsables se dan de palos por asumir las culpas. Las **DLL** fantasmas, las **tarjetas** traidoras y la pereza crónica de **algunos PC** pugnan por el título de "**Enemigo público número uno**".

Fallo de recuperación

Resulta que tengo una tarjeta de vídeo ATI 9600Pro de 256 MB y, después de un rato de jugar con juegos 3D del tipo *Call of Duty*, *Doom*, *The Simpsons: Hit & Run*, etc., un error me advierte de que el VPU Recover (una función de la tarjeta que permite a la controladora de pantalla de ATI reiniciar el controlador gráfico sin resetear el ordenador) tuvo que reiniciar el acelerador de gráficos, ya que no respondía a las órdenes de la controladora gráfica. Luego el juego vuelve a funcionar, pero de nuevo al cabo de un rato vuelve a pasar y así hasta que dice que ya no es posible reiniciar el acelerador de gráficos y es necesario resetear el sistema. Esto ocurre en cualquier resolución gráfica, puesto que he probado con la de 800 x 600 y ocurre lo mismo. Mi equipo es un Pentium 4 a 3,06 GHz, con una memoria RAM de 1 GB DDR y la placa base ABIT AI7 uGuru FSB800/RED/SON 6/S.ATA Intel 865PE.
Yo creo que con estas características no debería tener ningún problema para poder jugar. Por otra parte he actualizado los drivers de la tarjeta en la página oficial de ATI, también he bajado la resolución de los juegos al mínimo. Sin embargo, mi gozo en un pozo.
Luis Miguel García (e-mail)

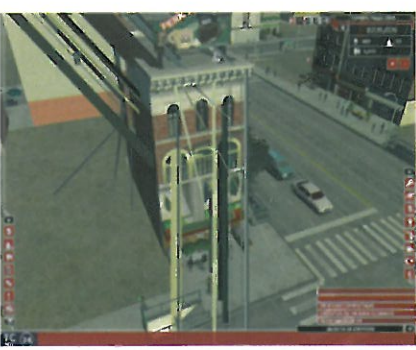
El VPU Recover es una buena función cuando se trata de reiniciar la tarjeta mientras se utilizan programas de escritorio. Con los juegos ya no da tantas alegrías. Lo que deberías hacer es solucionar el problema que causa el cuelgue de la tarjeta durante el juego. En tu caso, existe una actualización de la BIOS de la placa base que soluciona, entre otros, algunos problemas con la VPU Recover de ATI. Lo más sensato es que actualices la BIOS y los controladores de la placa base. Con ello seguramente evitarás que la tarjeta te dé estos sustos. También podría ser un problema de temperatura, aunque es poco probable si inicialmente el VPU Recover reactiva la tarjeta aunque sea sólo una vez.



Texturas desubicadas

Os escribo porque tengo un grave problema. La cuestión es que en todos los juegos, ya sean viejos, como *Morrowind* o *Chaos League*, o nuevos, como *Tycoon City: New York*, me salen muchos fallos gráficos, como texturas que desaparecen y otras que parece como si se estiraran. Mi ordenador es un PIV a 3 GHz con 1 GB de RAM y tarjeta gráfica GeForce 6600GT, tengo todos los drivers actualizados y la última versión de DirectX. Sé que recibís muchas cartas al mes, pero si pudierais ayudar a este pobre jugón os estaría eternamente agradecido.
Raúl Ruiz. Burriana (Castellón)

A pesar de unificar tecnologías a través de las API DirectX u OpenGL, siempre hay alguna configuración que se escapa a los programadores. Parches, actualizaciones de drivers o las opciones de configuración de la tarjeta gráfica o del juego pueden resolver los problemas. El fallo que nos envías es un error en el manejo de las coordenadas de las texturas bajo OpenGL.

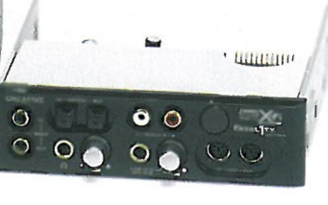


Estas coordenadas se pueden fijar dentro de la propia imagen o fuera de ella. En este segundo caso es cuando las texturas se estiran hacia el foco. Para solucionarlo desactiva la Fijación de textura Conformant en las opciones avanzadas de la tarjeta gráfica. Seguramente esto solucionará el problema.

X-Fi escandalosa

Escribo esta carta con una sinfonía de "Popping/crackling noises" en mis altavoces 7.1 de Creative y con 250 euros de menos. Empezaré por el principio: era el feliz propietario de una Audigy 2 ZS Platinum, lo suficientemente como para repetir con la novedad de la misma marca (en parte convencido por múltiples publicaciones ensalzando la serie X-Fi), la X-Fi FATAL1TY. Tras el pertinente reinicio después de la instalación, suenan unos extraños chasquidos. Los chasquidos van a peor y, antes de formatear, que es lo que me temo que debo hacer, se me ocurre ojear los foros de Creative y me encuentro un apartado entero con 744 entradas de usuarios con el mismo problema, con algunas difusas respuestas de los administradores. Bravo, los problemas suceden en toda la serie X-Fi. La comunidad lleva esperando cuatro ¡meses!





por unos drivers que a mi modo de ver no resolverán el problema. Para mí que tenemos un grave defecto en el hardware. Creative da largas y ofrece soluciones para salir al paso o culpa a otras marcas y tecnologías, que si SLI, o SATA PAID, o un montón de marcas de placas base.
Yo adquirí la tarjeta hace apenas dos semanas, ¿cómo es que nunca se publicó en ninguna revista una reseña o carta de usuario con el problema? ¿Qué hago, devolverla..., volver a la Audigy 2? Es duro volver atrás después de prometerme una mejora sustancial en la velocidad de los juegos.
Mapg67 (e-mail)

El mundo del hardware es realmente sorprendente y a veces poco científico. No es tan extraño ver dispositivos que fallan según el controlador de la placa base o por entrar en conflicto con otro elemento de hardware. Cuando hacemos un análisis, intentamos que el producto funcione de la manera más adecuada y, si no lo conseguimos, nos ponemos en contacto con el fabricante para averiguar los posibles problemas. Si éstos son susceptibles de afectar a una gran parte de los usuarios, por supuesto que se explica en el análisis. En el caso de las X-Fi, en redacción se han probado tres (dos Fatal1ty y una Elite Pro) en diversos equipos sin que dieran problemas. Así que no podemos reseñar un problema que no hemos padecido. En tu caso, comprueba que los controladores de la anterior tarjeta se han desinstalado correctamente y que dos componentes de hardware no utilicen los mismos recursos. También puedes probar a desconectar dispositivos externos a la tarjeta, como el módulo frontal o los lectores de CD. Si el problema persiste, lo mejor es que te pongas en contacto con el servicio técnico de Creative. No te debe extrañar que el problema desaparezca actualizando los controladores o la BIOS de la placa base o, simplemente, cambiando de ranura la tarjeta de sonido.

Fútbol total

Hace aproximadamente cuatro meses que tengo el juego *Pro Evolution Soccer 5* y desde hace un mes no me funciona.

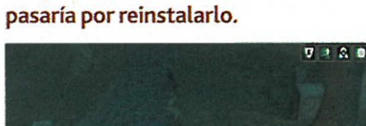


Dejó de hacerlo de repente, sin haber cambiado nada. Al ejecutarlo, me salen las pantallas de publicidad de Konami y Adidas y después se me queda la pantalla en negro, sin responder. Mi equipo es un Intel Pentium 4 a 3,0 GHz, 512 MB de RAM y una tarjeta gráfica GeForce FX 5500.
Miquel Juhé. L'Hospitalet (Barcelona)

Es posible que no te hayas percatado de un cambio de hardware o de configuración de alguno de los componentes de tu equipo. A veces los cambios de configuración de cuestiones gráficas dentro de los juegos no se ejecutan hasta que éste se reinicia. Esto hace que puedas jugar a un juego con normalidad pero que al volverlo a ejecutar los cambios causen un conflicto. También es posible que al desinstalar un programa se haya eliminado un archivo compartido por más de una aplicación y que éstas dejen de funcionar. En tu caso lo más recomendable es que reinstales el juego para subsanar el error producido por un cambio de configuración o desinstalación de programas.

La renovación puede esperar

Por suerte, y con el sudor de mi frente y ciertas privaciones, conseguí tener este PC: AMD Athlon 64 3500+, 1 GB Kingston DDR400, Monitor de 17" con 8 ms de respuesta, una XFX 7800 GT DDR3 SLI, una placa base Gigabyte K8N-SLI Socket 939... y demás cositas para el uso online... Creo que tengo un ordenador muy competente, pero me asalta la duda de si debería cambiarle algo ahora o sería mejor esperar. Yo tenía pensado comprarme otra ranura de 1 GB Kingston DDR 400 o ver si las GT 7800 bajaban de precio y ponía ya las dos en modo SLI, ¿qué me decís vosotros que sois los profesionales?
Alexis Montans (e-mail)



La pregunta clave es: ¿funciona correctamente el ordenador con tus juegos habituales? Si la respuesta es sí, lo mejor es dejar las actualizaciones para más adelante. Con las actualizaciones que propones conseguirás que tu equipo vaya más fluido, pero es posible que otro componente ralentice las mejoras. Lo más sensato es plantearse las mejoras o el cambio del sistema cuando los problemas empiezan a surgir y te impiden jugar con una resolución decente o sin los suficientes detalles gráficos.

Boicot librero

Hace relativamente poco me compré la reedición de *Neverwinter Nights*. Me lo habían dejado multitud de veces y quise tenerlo. Sin embargo, tengo un problema: durante la instalación y la primera vez que juego me funciona bien, pero si otro día quiero seguir jugando y cargo la partida me aparece un mensaje de error (algo así como runtime+++Library o algo por el estilo). He actualizado drivers, he puesto la versión 1.66 del juego y siempre pasa lo mismo. Mi ordenador es un Pentium III 1 GHz, 384 de SDRAM, tarjeta gráfica Geforce MX 4000 de 128. ¿Qué puedo hacer? En el servicio técnico de Atari nunca contestan.
Javier Granda. Lugo

Las Runtime Library son un conjunto de librerías que ofrecen soporte entre el programa y el sistema operativo. Las más comunes son los archivos dll que se encuentran en las carpetas de sistema de Windows. Es posible que te falte alguno de estos archivos imprescindibles para la carga de las partidas guardadas. En el mensaje de error suele aparecer información del archivo que falta. Si se trata de una dll de Windows, la cosa se solventa a menudo descargando el archivo en cuestión (de una página como www.dll-files.com) y pegándolo en la carpeta de sistema. También puede ser una dll del propio juego. En este caso la solución pasaría por reinstalarlo.



DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- ARX FATALIS

DEMOS
- SPELLFORCE 2: SHADOW WARS
- FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
- WAR ON TERROR
- TOCA RACE DRIVER 3 (MULTIJUGADOR)
- ACT OF WAR: HIGH TREASON
- BATTLE OF EUROPE
- LOCO MANIA
- AIR CONFLICTS
- SNIPER ELITE
- WAR WORLD: TACTICAL COMBAT
- WARPATH
- KNIGHTS OF THE TEMPLE II
- WWII: TANK COMMANDER
- LIQUIDATOR: WELCOME TO HELL
- GODS: LANDS OF INFINITY

PARCHES
- STAR WARS: BATTLEFRONT II v. 1.1
- STAR WARS: EL IMPERIO EN GUERRA v. 1.1
- F.E.A.R. v. 1.0.1 y 1.0.2 a v. 1.0.3
- BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES v. 1.21
- ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II v. 1.01
- TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND v. 1.01
- AGE OF EMPIRES III v. 1.05
- AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION v. 1.86
- TYCOON CITY: NEW YORK v. 1.1.0.5
- FAR CRY EUROPEAN ASSAULT MAP PACK v. 1.1
- SERIOUS SAM 2 v. 2.068
- KNIGHTS OF THE TEMPLE II v. 1.2.44
- BLITZKRIEG v. 1.4

EXTRAS
- DUNGEONDOOM XP V.8.0 (mod para Doom 3)
- SPV5 REALITY MOD V1.0 CLIENT (mod para Battlefield 2)
- SPV5 REALITY MOD V1.0 DEDICATED SERVER (mod para Battlefield 2)
- MINI-GFM (mod para Call of Duty 2)
- FAR CRY EUROPEAN ASSAULT MAP PACK
- COLD WAR CRISIS (demo del mod para C&C: Generals)
- FONDOS
- VÍDEOS

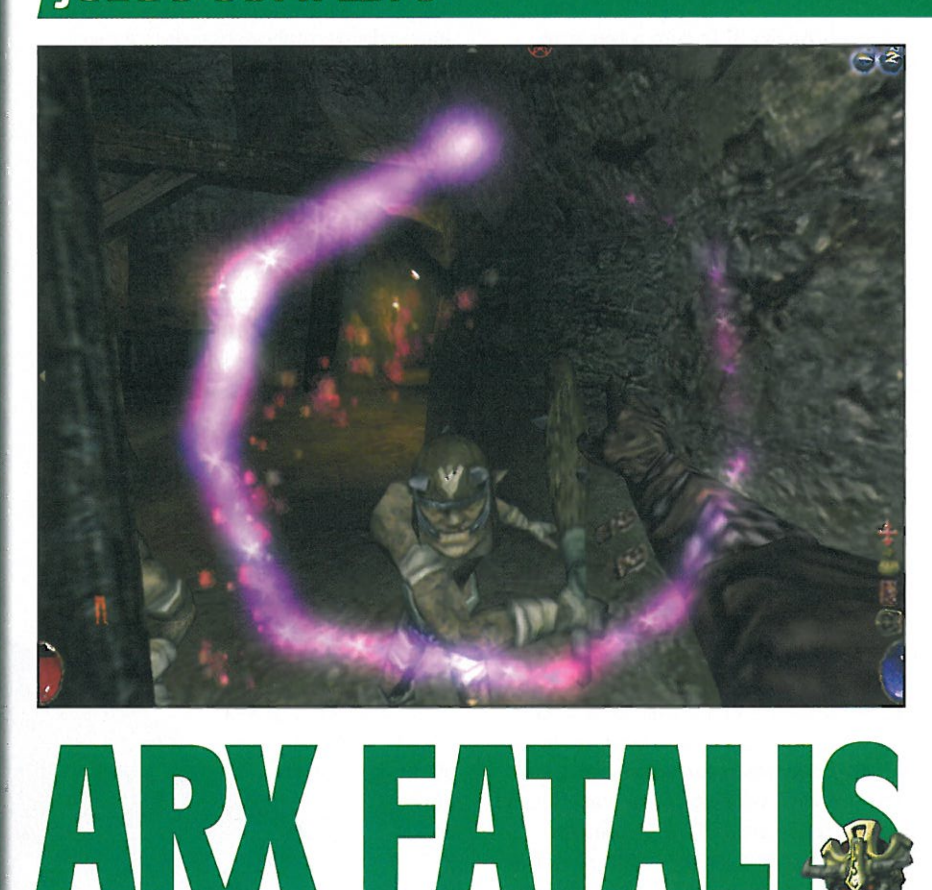
UTILIDADES
- ATI CATALYST 5.9 (WIN ME)
- ATI CATALYST 6.3 (WIN XP 2K)
- ATI CATALYST 5.12 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 81.98 (WIN XP 2K)
- NVIDIA FORCEWARE 81.95 (WIN XP 64 BITS)
- DIRECTX 9C
- QUICKTIME V. 6.5.2
- ADOBE ACROBAT READER 7

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Nuestro DVD viene **de rompe y rasga**. De la mano del juego completo, vas a **cambiar respeto por cariño**. Nos referimos al rol. Y **las demos te reconciliarán** con la Historia, la conducción y, en general, con todos los géneros que consiguen hacerte **la vida más divertida**.

JUEGO COMPLETO



ARX FATALIS

Arx Fatalis es un licor destilado con cariño y se impregna con auténticos aromas roleros. Vas a enloquecer por acumular puntos de experiencia y aprender nuevos hechizos. Puzles que resolver, enemigos que combatir, misiones absorbentes y una trama original para darle cuerpo. Destaca, cómo no, la magia, mucha magia y una notable libertad en un mundo tenebroso.

No va a ser fácil derrotar a toda la suerte de criaturas que vas a encontrar a tu paso, así que prepárate para quemar horas y divertirte, dándole un poco, eso sí, al coco. Reparte con acierto tus puntos de experiencia según quieras ser todo un rompe huesos, un lanzador de poderosos hechizos o un esquivo y hábil ladrón. No te andes con medias tintas y decántate claramente por un estilo o te convertirás en un pato de feria. Podrías hacer un poco de todo, pero no serías realmente bueno en nada y en consecuencia avanzarías a un ritmo frustrante. Según vayas completando misiones, recibirás estos puntos y así podrás hacer evolucionar tu avatar.

AVE QUE VUELA...

Los combates son en tiempo real, así que vas a verte en situaciones que no te darán respiro. A la hora de lanzar un hechizo, podrás hacerlo dibujando un símbolo o runa con la mano de tu personaje. Esta manera de lanzar los hechizos te puede


En numerosas ocasiones echarás de menos una pócima insecticida.


Sólo por tener esa pinta, hay que acabar con él.

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Arkane Studios
REQUISITOS: PIII 500 MHz, 64 MB de RAM, 750 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0.
INSTALACIÓN: D:\Setup.msi

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D
Usar: F • **Acción:** Botón izdo. ratón • **Saltar:** Espacio
Agacharse: X • **Inventario:** I • **Registro:** Retroceso
Perfil personaje: F1 • **Libro de magia:** F2 • **Mapa:** F3
Diario: F4 • **Modo de combate:** Tabulador
Modo de magia: Ctrl. • **Modo sigilo:** Mayúsculas
Modo de combate: Tabulador • **Guardar partida:** F5
Encontrarás el listado completo de teclas en la página 72 del manual.

ayudar a introducirte en el juego, pero es recomendable que asignes teclas rápidas a los hechizos de combate.

Si combates cuerpo a cuerpo, ten en cuenta que tus adversarios no son estúpidos y saben cubrirse y atacar. Además, procura hacer un mantenimiento correcto de tus enseres y tener el inventario bien ordenado para así poder responder con rapidez a cualquier eventualidad. Estudia sus pautas de ataque y no les des descanso, pues son capaces de ir a buscar ayuda.

En *Arx Fatalis* debes procurar sacar provecho del entorno y ponerlo de tu parte

Este mundo es subterráneo, así que aparte de la luz de las hogueras y las antorchas, la oscuridad y las sombras predominan. Ser sigiloso y ocultarte en determinados momentos te puede ser útil según tus capacidades.

Piensa en ti

En *Arx Fatalis* estás solo, no diriges a un grupo de aventureros, por lo que, si no te ocupas bien de ti mismo, nadie más lo hará. Esto implica que tendrás que alimentar ese cuerpo con el que destripas liches y embrujas trolls. Deberás ocuparte de prepararte el pan de cada día y de pescar el almuerzo con tu caña o de lo contrario tu personaje irá degenerando por el hambre y la debilidad. Tampoco debes olvidar la preparación de prácticas pociones, ya que te sacarán de más de un apuro. Además, podrás manipular las armaduras y otros objetos con el objetivo de sacarles el máximo partido.

El sonido cumple más de una mera función decorativa. Por ejemplo, si estás luchando con un enemigo y lo hieres, puede que eche a correr y en su delirio llame a los refuerzos. Atento, si no quieres encontrarte con sorpresas desagradables.

Procura sacar provecho del entorno y ponerlo de tu parte. Así que no está de más que apliques tu capacidad de observación. Casi todo se puede manipular de una manera u otra. Es muy posible que aprendas a combinar cierto hechizo en una determinada circunstancia con un objeto presente en el escenario para así dejar fuera de combate a algún enemigo. También mantente alerta y recoge aquello que te pueda servir de ingrediente para tus pociones... o para la comida.

Habrá más de un combate que te saque de quicio, pero con algo de insistencia y perspicacia la resolución estará cerca. Muchos kilómetros de sombríos pasillos esperan a que los recorras e ilumines con tus dotes de exploración.

Los trucos

Estos trucos se activan dibujándolos como una runa, mientras pulsas Ctrl., igual que cuando lanzas un hechizo.

M, A, X
Modo Dios

S, D, S, D
NPC con grandes cabezas

U, U, W
Altera los gráficos

M, A, R
Un huevo

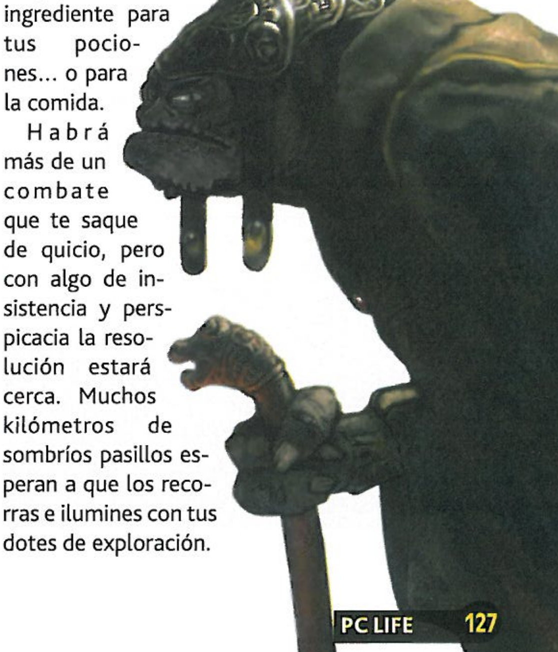
P, O, M
La espada de Lord Inut

R, A, F
Acelera tus movimientos

S, O, S
Desvela el mapa


Más vale que no le des a la petaca antes de desayunar.


Quizá sea el momento de hacer una retirada con estilo.





DEMOS

SPELLFORCE 2
Shadow Wars

GÉNERO: Rol/Estrategia
DESARROLLADOR: Aspyr/Phenomic
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIV 1,6 GHz, 512 MB de RAM, 902 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Segunda entrega de esta saga que mezcla sabiamente el rol con la estrategia. En esta ocasión deberás decidir si te unes al Pacto, una organización siniestra que se está apoderando del Reino poco a poco, o bien luchas contra ellos. La demo te permite completar el tutorial y recorrer los primeros escenarios del juego. En ella se reflejan los cambios introducidos en esta secuela.



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Pandemic Studios
EDITOR: THQ
REQUISITOS: PIII 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 491 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Seleccionar jefe de equipo: W • **Seleccionar soldado:** S
Seleccionar soldado: D • **Seleccionar granadero:** A
Acción: Botón izdo. ratón
Cursor de movimiento: Botón dcho. ratón

En esta demo podrás ver la introducción y jugar una de las misiones de la secuela de este título a caballo de la acción táctica y la estrategia. En ella tendrás que despejar la zona oeste del poblado junto a otro equipo. Así que mueve tus soldados hacia esa zona utilizando los elementos del escenario para ponerlos a cubierto.



WAR ON TERROR

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Digital Reality
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 325 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Por lo visto, el orden mundial y la situación internacional habrán cambiado en un par de años. Así que este título de estrategia en tiempo real pondrá en tus manos armamento de última generación para dirimir la batalla entre las World Forces (algo así como las fuerzas de la ONU), The Order (terroristas) y el ejército chino. En la demo podrás jugar la cuarta misión de la campaña de las World Forces.



TOCA RACE DRIVER 3

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 400 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor adelante • **Frenar:** Cursor atrás
Girar derecha: Cursor dcho. • **Girar izda.**Cursor izdo.
Freno de mano: Barra espaciadora

Tercera demo de este juego de conducción. En esta ocasión podrás disputar carreras tanto vía LAN como Internet, con un variado elenco de competiciones accesibles. Encontrarás desde carreras Gran Turismo hasta pruebas en circuitos ovales. Si no tienes con quién jugar, incluso puedes crear una partida y probar los circuitos tú solo.



ACT OF WAR: HIGH TREASON

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Eugen Systems
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 2,61 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Continúan los actos de guerra con esta expansión de *Act of War* que no será distribuida en España. La demo incluye una misión de la campaña y dos escenarios multijugador. En estos últimos es posible tanto competir con otros jugadores como dejar algunas o todas las facciones enemigas en manos del ordenador. Puedes capturar vehículos enemigos, así que piénsatelo dos veces antes de destruirlos.



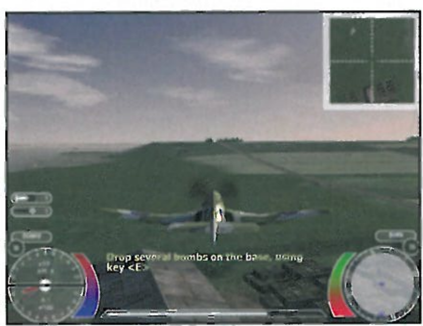
BATTLE OF EUROPE

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Black Bean Games
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 512 MB de RAM, 287 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: W • **Desacelerar:** S • **Girar derecha:** Cursor derecho • **Girar izquierda:** Cursor izdo. **Disparar:** Barra espaciadora • **Bombardear:** E

Un juego de combate aéreo de fácil digestión. En la demo podrás llevar a cabo un vuelo de entrenamiento con un Hawker Typhoon. Deberás detener un tren, bombardear una base y batirte con otros aviones. Al tratarse de aparatos de la Segunda Guerra Mundial, tendrás que mostrar tu pericia sin la ayuda de instrumentos electrónicos.





LOCO MANIA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: 7FX
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 380 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Gestiona estas maquetas virtuales de tren. En la demo encontrarás un tutorial y dos misiones. Deberás decidir las rutas y llevar a cabo las maniobras necesarias para que los trenes continúen su camino sin estorbarse los unos a los otros. Conviene que te fijes en los iconos que aparecen sobre las locomotoras para saber hacia dónde debes enviarlas. Después asegúrate de que tienen vía libre y ponlas en movimiento.



KNIGHTS OF THE TEMPLE II

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Cauldron
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 2,4 GHz, 512 MB de RAM, 163 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Ataque 1: 5 (bloque numérico)
Ataque 2: 6 (bloque numérico)

AIR CONFLICTS

GÉNERO: Arcade
DESARROLLADOR: 3Division Entertainment
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 900 MHz, 256 MB de RAM, 213 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: . • **Desacelerar:** - • **Dirigir el avión:** Ratón
Disparar: Botón izdo. ratón

WARPATH

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Extremes
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 436 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. ratón • **Acercar:** Botón dcho. ratón • **Cambiar arma:** Rueda de desplazamiento

WWII TANK COMMANDER

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sylum Entertainment
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 1 GB libre, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Disparar cañón**Botón izdo. ratón
Disparar ametralladora: Botón dcho. ratón

GODS: LANDS OF INFINITY

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Cypron Studios
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 128 MB de RAM, 508 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda**A
Acción: Botón izdo. ratón • **Cámara derecha:** E
Cámara izquierda: Q

SNIPER ELITE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rebellion
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 737 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda**A
Disparar: Botón izdo. ratón • **Apuntar**Botón dcho. ratón • **Acercar:** Rueda de desplazamiento

Conviértete en un letal francotirador. Éste es el papel que desarrollas en el juego y en la demo. Deberás moverte con cautela por la ciudad en busca de enemigos para abatirlos. Y, claro, siempre puedes utilizar la treta de herir a uno para que sus compañeros le socorran. Está feo, pero así son las cosas. Durante la misión el juego te mostrará cómo manejar a tu personaje.



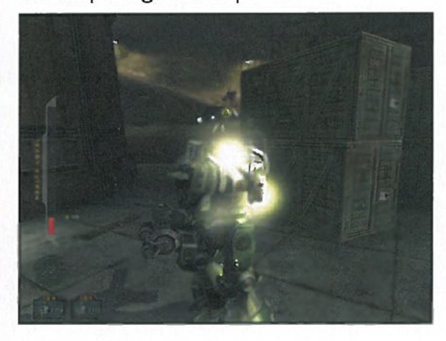
WAR WORLD: TACTICAL COMBAT

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Third Wave Studios
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIII 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 243 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Disparar:** Botón izdo. ratón
Saltar: Barra espaciadora

A pesar de su título, el juego va de acción online. La peculiaridad es que en este juego tu alter ego será un robot que controlarás en tercera persona. A pesar de ello, resulta muy fácil de manejar, ya que el puntero funciona como en los juegos de acción en primera persona. No te costará mucho darle a tu rival. Algo así como un *Unreal* protagonizado por robots.



LIQUIDATOR: WELCOME TO HELL

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Parallax Arts Studios
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 354 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. ratón • **Cambiar arma:** Rueda de desplazamiento • **Saltar:** Barra espaciadora

Carátula de ARX FATALIS

